64 AMIGA PC * PLUS-4

CoV

Commodore Világ #24
IV. évfolyam
1992/3. szám
Ára 74,— Ft

PANZER GRENADIER

MANAGER PROGRAMOK

ADVENTOUR

PROGRAMOZÁSTECHNIKA



CASTLES

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

A ComputerBooks Kft ajánlata

	Fogyasztói ár
Commodore 64 alapgép *	15.000,-
1541 floppy drive *	16.706,-
Datasette C64-hez *	3.125,-
Joystick (mikrokapcsolós)	1.000,-
Joystick	813,-
Floppy tartó doboz (DISK BOX)	
5.25" 3 db-os	98,-
5.25" 5 db-os	113,-
5.25" 10 db-os	188,-
5.25" 50 db-os	613,-
5.25" 100 db-os	738,-
5.25" 140 db-os	813,-
3.5" 10 db-os	188,-
3.5" 40 db-os	613,-
3.5" 80 db-os	738,-
3.5" 140 db-os	813,-
EMBADISK mágneslemez (10 db/doboz)	
5.25" DS/DD	550,-/doboz
5.25" DS/HD	900,-/doboz
3.5" DS/DD	925,-/doboz
3.5" DS/HD	1750,-/doboz
NO-NAME mágneslemez (10 db/doboz)	
5.25" DS/DD	400,-/doboz
5.25" DS/HD	600,-/doboz
3.5" DS/DD	725,-/doboz
3.5" DS/HD	1.200,-/doboz
SONY mágneslemez	
3.5" DS/DD	1.500,-/20 db
3.5" DS/HD	3.000,-/20 db
5.25" DS/HD (10 db/doboz)	975,-/doboz

	Fogyasztói ár
BULK mágneslemez (minimálisan rendelhető: 10 db)	
BULK 5.25" DS/DD	35,-/db
BULK 5.25" DS/HD	60,-/db
BULK 3.5" DS/DD	73,-/db
BULK 3.5" DS/HD	119,-/db
Német nyelvű magazinok	
64'ER magazin (német)	300,-
AMIGA magazin (német)	300,-
POWER PLAY magazin (német)	300,-
SHARP EL 231C számológép	450,-



COMPUTERBOOKS

1126 BUDAPEST, XII. TARTSAY VILMOS U. 12.
TEL.: 175-1564; FAX: 175-3591
Levélcím: ComputerBooks, Budapest-13, Pf.:71, 1253

A megrendelt árut postaköltség felszámításával, utánvéttel szállítjuk.

A *-gal jelzett árukat postai úton nem küldjük.

Címünkön számítástechnikai szakkönyvek nagy választékban rendelhetők, ill. megvásárolhatók!

GAMES CENTER

A GAMES CENTER programküldő szolgálat már régóta nagy sikerrel működő szolgáltatás, amely minden bizonnyal Magyarország egyik legnagyobb játékprogram gyűjteményével rendelkezik. Sikerünket talán megbízhatóságunknak, gyorsaságunknak, és előnyös feltételeinknek köszönhetjük, valamint annak, hogy hálózatunk tagjai saját maguk választják meg a számukra legkedvezőbb programbeszerzési lehetőségeket és katalógusunk alapján maguk állítják össze a kívánt kollekciókat.

64-es szekciónk
csak lemezes programokkal foglalkozik, és folyamatosan bővülő választéka felöleli a Magyarországon fellelhető programoknak legalább a 80%-át, különös tekintettel a ritkaságnak számító stratégiai, fantasy és kalandjátékokra.

PC-szekciónk
mindössze másfél éve üzemel, így főleg csak újdonságokkal tudunk tagjaink rendelkezésére állni, de folyamatosan beszerezzük az 1990. előtt megjelent játékokat is, így nemsokára azokat is felvesszük katalógusunkba.

Amiga szekciónk
szintén nagyon nagy gyűjteménnyel rendelkezik az elmúlt három évben megjelent játékokból, habár gyakori eset, hogy a 6-8 lemezt elfoglaló játékprogramok nem kerülnek bele a katalógusunkba.

Amennyiben hirdetésünk felkeltette az érdeklődését, és Ön is hálózatunk tagja óhajt lenni, kérjük rendelje meg tőlünk 1992. I. negyedévi katalógusunkat, amelyből részletes tájékoztatást nyerhet. A katalógus természetesen ingyenes, de megrendelése esetén kérjük szíveskedjen felbélyegzett és megcímzett válaszborítékot is mellékelni! Katalógusunkban megtalálja annak a 3-4.000 játékprogramnak a géptípusok szerint csoportosított listáját, amelyekkel szolgáltatásunk rendelkezik és az egyes programok rövid ismertetését (méret, játéktípus, és PC-nél hardware-igény). Címünk:

GAMES CENTER Budapest, 1926. Pf. 6

PC * AMIGA * 64

CoV 24

2 **News**
5 **Panzer Grenadier** (64)
7 **Manager Programok** (64, Amiga)
11 **Castles** (Amiga, PC)
15 **Gateway to the Savage Frontier** (64, Amiga, PC)
19 **Adventour**
21 **Térképek** (64, Amiga)
22 **Elsősegély** (64, Amiga, PC)
24 **Plus/4 sarok** (Plus4)
27 **Programozástechnika** (64)
Hirdetések
CoVboy Posta

Commodore Világ

IV.évfolyam, 1992/3.szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: A Kft. ügyvezetője
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Kovács József
Belső grafika+tehenek: Müller Mihály
Munkatárs: Török Tibor
Aztán még van a Gábor is, aki sok mindent csinál (**Nem győzi lőni a képernyőket — CoVboy**)
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
(vagy ami jólesik)
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!
Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Írinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad fel. Kösz.)

ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor

A CoV következő száma a június 15.-én kezdődő héten jelenik meg.

Épp ez jutott eszünkbe...

Itt a tavasz, a jó idő, zöldellnek a fák, c(s)iripelnek a madarak **(és a printerek — CoVboy)**, s miközben az ifjabbak a nyári szünetre készülnek, s közben a benzin ára is emelkedett, szép komótosan bebattyogott közétek a CoV legfrissebb, még ropogós száma.

Ha a sejtéseink nem csalnak, akkor már május második felét tapossuk, ami úgy önmagában nem is lenne olyan nagy dolog, de ilyen tempóval az évvégén nem dupla-számot kell majd kiadnunk, hanem triplát, esetleg 4 számot is összevonhatunk. Persze erről szó sincs, ha egy picit odakalandoztok az impresszum aljára, szíveteket megdobogtató információ birtokosai lehettek.

Trattatattatam, a dobok peregnek, harsonák zengedeznek, majd a tapsvihar alábbhagyása után közhírré tétetik:

A CoV fenn- esetleg lennállásának történetében először merjük az orrotokra kötni, hogy kb. mikor jelenik meg a következő szám. Ezt természetesen legelőször is magunknak köszönhetjük, azután a nyomdának, a postának, no meg a Mariska néninek, a sarki újságárusnak, aki már mindenkinek és mindenre csak azt hajtogatja, hogy „CoV még nincs" — „CoV már nincs" és ezt némi RND-vel variálja. Egy szónak is egy(száz) a vége, annyi bizonytalanság után szeretnénk kicsit szilárdabb talajra helyezni a megjelenéseink időpontjait.

A CoV 20/21 dupla-számban közölt ütemezés csak annyiban változik, hogy Július második felében sem szabadultok meg tőlünk, így marad az augusztus, hogy kiheverjétek a CoV olvasása által okozott sokkot.

A továbbiakat tekintve megint tapasztalható némi változás, reméljük nem negatív irányban. Itt van mindjárt CoVboy, aki a múltkor olyan elhamarkodott kijelentést intézett felétek, miszerint ebben a számban majd a 100,- Ft-os vásárlási kuponon kezdi a levelezést. Persze Ő is felejt, ha nem lépünk közbe, ott fejezi be. Ezért Őt visszateleportáltuk 1 oldallal, természetesen marad 3 oldalon, nehogy véletlenül a fejében uralkodó nyomás maradandó károsodást okozzon testi külsőjében.

Az így felszabaduló felületen a továbbiakban új dolgok bevezetését kezdeményezzük, már úgyis sokan kérdeztétek, miért nem tesszük a színes felületre néhány játék színes képét. Velünk lehet egyezkedni, ezért agyafúrt ötlettel 3 részre tagoltuk az oldalt. Helyet szorítottunk rajta a TOP listáknak, aminek hiányát minden második levélben reklamáljátok. Beindítunk egy rejtvény-sorozatot, ami valószínűleg tetszeni fog nektek, és nem utolsó sorban előre jelezzük, mire számíthattok, ha megveszitek a következő CoV-ot.

A hirdetésekről

Sokan reklamálták, hogy expressz díjat fizettek, mégsem volt benne a hirdetésük a következő CoV-ban. Azt ugye könnyen be lehet látni, hogy a nyomdai átfutás nem 2 nap. Ebből következően mi azt ígértük, hogy aki expressz díjat is fizet, az biztos, hogy bekerül a következő **NYOMDÁBA KERÜLŐ** CoV-ba. A következő megjelenő, és a következő nyomdába kerülő az két külön fogalom, ezt úgy érezzük nem kell tovább ragozni. Szólni kell viszont egy fontos problémáról, rendszeresen kapunk az OTP-n keresztül hirdetési összeget, ám levelet nem küldött hozzá az illető. Amikor valaki felad egy hirdetést, és nem mellékeli a csekket, vagy annak másolatát, akkor arra általában küldünk egy csekket. Namár most, ha valaki azt befizeti, legyen szíves a befizetési szelvénnyel együtt a hirdetését is elküldeni, mert nem vagyunk 5 emeletes ADATBANK, hogy az OTP-be beérkező szelvény alapján a levelét ki tudjuk válogatni.

Apropó, visszatérő probléma, a rózsaszín csekkek átfutási ideje nem változott (3-4 hét), ezt azoknak írjuk, akik rendszeresen szekálják az OTP munkatársait, és rajtuk keresztül fenyegetnek minket, hogy pl. *„A március 27-én feladott pénzért cserébe április 8-án még mindig nem kapták meg a küldeményt"*.

Arra is megkérnénk benneteket, hogy táviratilag se adjatok fel pénzt, mert biztos, hogy a legtöbbet fogtok várni a küldeményre. Ennek az az oka, hogy a távirati blankettával a feladó adatait általában nem továbbítják, így nem igazán tudjuk a csomagot hova továbbítani, egészen addig, amíg az illető jogi képviselője útján tértivevényes levélben meg nem fenyeget minket. Sajnos már ilyenre is volt példa, pedig vétlenek voltunk.

Ennyi jutott most eszünkbe, jó szórakozást az e havi terméshez...

FIGYELEM! A továbbiakban havonta 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközölhető anyagot (leírást, térképet, stb.) küldenek be. A nyertesek neveit a következő számtól már közzétesszük. Nyereményüket postán keresztül juttatjuk el.

NEWS

Kaland/RPG

——— PC, Amiga ———

Még ki sem simulhattak az előző számunkban közölt **MAGIC CANDLE**-leírás által okozott ráncok az arcotokon, és mi máris egy vadonatúj rémhírrel szolgálhatunk a témakörben: már készül a program 2. része, amelyben a szerzők a terveik szerint méretben, szereplőkben és bonyolultságban lényegesen felül akarják múlni az első részt. Hát elég nehéz dolguk lesz...

——— PC, Amiga ———

A következő programnál nem igazán tudtuk, hogy ugyan melyik játékkategóriába is kellene besorolnunk, ugyanis mindháromba jól illett volna. Mindegy, 'ahogy esik, úgy puffan'-alapon ide került. Ez nem más mint az **Accolade STAR CONTROL**-ja (mielőtt még felszívnátok a vizet, hogy ilyen ősdi játékokkal fárasztunk benneteket: a 2. részről van szó). A több, mint 500 csillagrendszerben játszódó sci-fi kaland-stratégia-lövöldözős-stb. eposz első része ugyan mindhárom általunk kultivált géptípuson megjelent, de a második részből egyelőre csak egy VGA PC-verzió van. A továbbiakban még ígérnek egy Amiga-változatot is, 64-est pedig már nem.

——— PC, Amiga ———

Egy másik kis "apróság", amiről ezeken az oldalakon már nemrég szó esett, nevezetesen a Microprose égisze alatt működő **Paragon MEGATRAVELLER** c. véget nem érő története. Nem sokkal maradnánk le a koruktól akkor sem, ha mondjuk a nemrégiben megjelent 2. részével foglalkoznánk, de mivel mi mindig is megelőztük a korunkat, inkább most a 3. részével fogunk foglalkozni. Ez egyelőre csak az ígéret szintjén áll a 16-bites gépek világában, de a szerzők már egészen biztosak abban, hogy a sci-fi kaland új folytatása a **MEGA-TRAVELLER 3.: THE UNKNOWN WORLDS** címet fogja viselni.

——— PC, Amiga ———

Az **SSI**-nál az EYE OF BEHOLDER 2-vel párhuzamosan folytatódott a "hagyományos" SSI-kinézetű játékok gyártása is. Egyszerre több darabka is jön ki tőlük. Elsősorban a Krynn-sorozat legújabb része: bajnokok, halállovagok és sárkányszimulátorok után Krynnben most egy sötét királynő teszi tiszteletét (**DARK QUEEN OF KRYNN**), majd egy újabb véget nem érőnek ígérkező fantasy-sorozat (Tales of Magic) első darabja, a **PROPHECY OF THE SHADOWS** lát napvilágot. Igazán érthetetlen módon, egyelőre szó sincs 64-es változatokról.

——— PC, Amiga ———

Most egy újonnan alakult amerikai programozócsapat legelső produkciója következik. A csapat neve **Cyberdreams**, és már a nevükkel is jelzik, hogy munkájukkal azt a sci-fi irodalmi áramlatot kívánják számítógépen megvalósítani, amit *William Gibson* 'Neuromancer' c. könyvének megjelenése óta cyberpunk néven ismer a közönség. Az első fejlesztésük címe **DARK SEED**, amely nemcsak a nevével, hanem témájával és hihetetlenül aprólékos grafikai kivitelezésével is abba a rendkívül negatív életérzésbe ringatja a játékost, mint a hasonló témájú könyvek. (Aki momentán nem igazán érti, hogy most miről is beszélünk, az gondoljon csak a RISE OF THE DRAGON-ra, és akkor mindjárt tudni fogja!) (**Aki meg nem tudja, hogy mi az a RISE OF THE DRAGON, az gondoljon egy tál lencsefőzelékre! Fasírt nélkül — CoVboy**) Ha már kezdetnek egy ilyen csemegével szolgál az adventure-rajongóknak a Cyberdreams, akkor a folytatás is várhatóan elég jó lesz. Következő két fejlesztésük címe CYBER RACE és THE EVOLVER, de már elkezdtek dolgozni két cyberpunk-klasszikus ('Bladerunner' és a 'Tron') számítógépes átiratán is.

——— PC ———

Ha már az előbbi programot "csemegének" becéztük, akkor a mostanival együtt lassan már egy egész gyümölcsöstál lesz az e havi News: az **Infocom** neve általában már élénk képzettársításokat okoz az edzettebb adventuristáknak, különösen ha hozzátesszük azt is, hogy most a hetvenes évek egyik legnagyobb sci-fi bestsellerét vitték számítógépre. A **GATEWAY CORPORATION** története egy szokásos sci-fi sablonra épül: jövőben játszódó mese, melyben az emberiség kirajzik először a Naprendszer, majd más galaxisok meghódítására. Magától adódik, hogy egy szép napon titokzatos idegen lényekre bukkannak — és ez már meg is adja a történet alapját. A tulajdonképpen hagyományosnak (szöveg+grafika) nevezhető játék egész egyszerűen elképesztő vizuális élményt fog jelenteni minden játékosnak, mert a grafikusok most nagyon megdolgoztak a pénzükért: a néha csak egy-két szín különböző árnyalatait használó képek olyan nagyszerű atmoszférát teremtenek, hogy elég nehezére esik az embernek abbahagynia. Amiga-verzióról egyelőre nem érkezett hír.

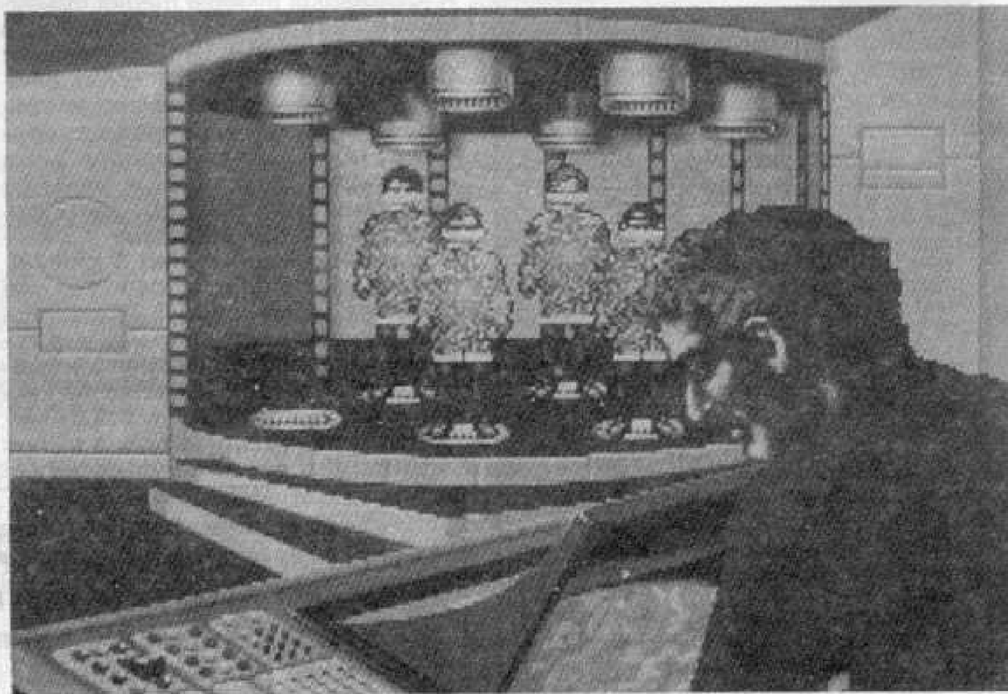
——— Amiga, PC ———

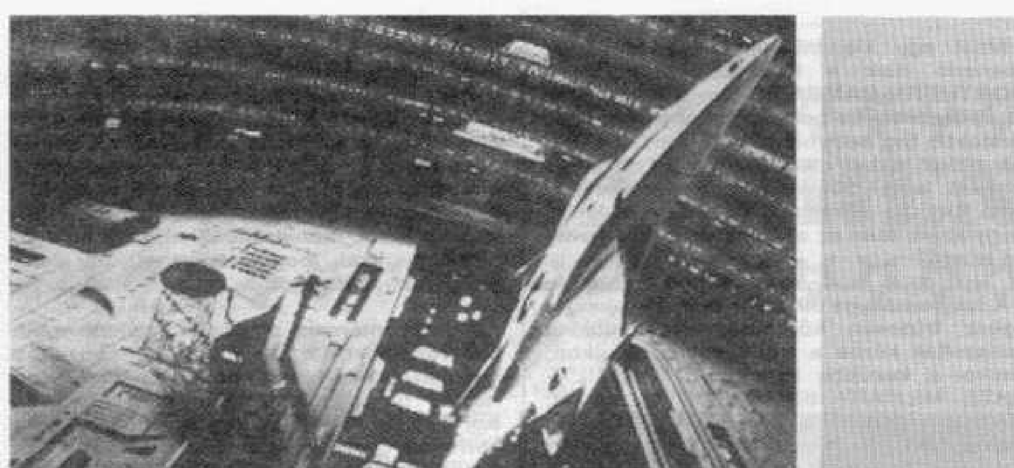
A PIRATES-en edződött szobakalózoknak már ismerősen fog hangzani a **Rainbow Arts** új játékának címét kölcsönző sziget: **ST. THOMAS** egy kis angol főlddarab a Karib-tengeren, ami a XVII. század táján körülbelül ugyanazt jelentette a, khm, "szabadkereskedőknek" (értsd: kalózoknak), mint mondjuk Tortuga. Tehát ismét felröppen az árboccsúcsra a Jolly Roger, és félszemű/félkezű/féllábú/féleszű Threepwood-palántaként fogunk vidám körutazást tenni a software-rendőrségtől hemzsegő vizeken. A német nyelvű játékon ugyan elég erősen érződik a PIRATES hatása, de a lényegesen kevesebb akció miatt inkább menedzsernek, mint igazi kalóznak érezzük magunkat benne. Maga a játék nem rossz, csak a grafikája tűnik egy kicsit gyengének a kilencvenes évek elvárásaihoz.

——— Amiga, PC ———

Az **Interplay** hatalmas hírveréssel beharangozott új játékának szomorú aktualitása van: már huszonötödik éve nem akarnak véget érni az Enterprise űrhajó utasainak kalandjai a Klingonokkal. A 'Dallas' névre hallgató borzalommal vetekedő hosszúságú történet befejezése egyelőre még várat magára addig, amig az utolsó statiszta is végelgyengülésben kihal a sorozatból — addig is egy jubileumi játékkal ünnepelhetjük Kirk kapitány és társainak évfordulóját. A **STAR TREK 25TH ANNIVERSARY** végül is igazolta a várakozásokat: a Sierra- és Lucasfilm által népszerűvé tett '3D animated arcade adventure' stílusba az űrharcok kivitelezésénél egy kis WING COMMANDER-t is becsempésztek — és máris készen volt a játék! A kalandrész hét

▽ *STAR TREK 25TH ANNIVERSARY (PC)*





△ *GATEWAY (PC)*

küldetésben dolgozza fel a sorozat érdekesebb epizódjait. (Tényleg, most már a 'Dallas'-ból is aktuális lenne egy játék, mondjuk ilyen küldetésekkel, hogy *"Ki szív el hosszabb szivart, mint Jockey?"*,*"Ki iszik meg több whiskyt egy rész leforgása alatt?"*,*"Hány melle van Pamelának?"* — és így tovább. Biztos jó lenne.)

(Na jó, ebben a hónapban megúsztátok a Sierra-újdonságokat. De legközelebb már nincs kegyelem!)

Szimulátor

——— PC ———

A szimulátorok között rögtön bemelegítőnek egy név, amitől általában mindenkinek mosoly ül ki az arcára — aztán amikor megtudja, hogy ez hány lemezébe fog kerülni, akkor a mosoly feláll és továbbmegy. Természetesen a **Microprose**-ról van szó. Új műsorszámuk címének eleje (**F-15 STRIKE EAGLE**) már ismerős lehet, csak a cím végén éktelenkedő három vonás (**III.**) jelzi, hogy egy vadonatúj produktumról van szó. Azt talán mondani sem kell, hogy megint egy repülőgép szimulátort kapunk tőlük, az meg első pillantásra látható lesz, hogy a fejlesztés alapja ezúttal nem a jellegzetes Microprose-design, hanem a konkurrencia WING- és STRIKE COMMANDER-je. Az egész kivitelezés különféle digitalizálók sűrű használatára utal, amikért mi ugyan nem rajongunk, de az kétségtelen, hogy egy minél nagyobb élethűségre törekvő szimulátornál hasznos szerszámoknak bizonyulnak. Ez a végterméken meg is látszik: mindenki készítheti a felesleges helyet a winchesterén. Amiga-verziót nem is ígérnek (ott ez már nem nagyon fog menni), PC-ből pedig — tán mondani sem kell — 386-os, minimum 25 MHz-es, Soundblasterrel felszerelt konfigurációt ajánlanak hozzá.

——— PC, Amiga ———

Még mindig **Microprose**, és még mindig szimulátor — csak az idő kerekét forgatjuk vissza egy csöppet. Túl messzire azért nem megyünk, csak ide a XX. század közepére, mikor is az emberiség egy II. Világháború nevű showműsor keretében fáradozott azon, hogy kiirtsa önmagát. Ha ezeket a sorokat valaki még olvassa, akkor megnyugtatásul közöljük, hogy a fáradozás eredménytelen volt — ellenben a légiháború egyik legkedveltebb "játékszere" jó témát szolgáltatott a Microprose-nak egy szimulátor erejéig. Ezt a játékszert úgy hívták, hogy **B-17 FLYING FORTRESS**, és az a — kétes — dicsőség fűződött a nevükhöz, hogy majdnem leradírozták a Föld térképéről Drezdát, Hamburgot és Berlint (Hiroshimát és Nagasakit viszont le is radírozták, pedig oda csak egyetlen bombát pottyantottak le). Ebben a szimulátorban tehát a változatosság kedvéért nem egy modern vadászgép nyergében eregetünk 'fire and forget'-rakétákat a radaron feltűnő pontok nyomába, hanem egy egészen újszerű érzéssel ismerkedünk meg: a vadkacsavadászaton most nem csak a vadász szerepét töltjük be, hanem a vadkacsáét is! A mi vadkacsáink az "odalent" levő polgári lakosság lesz — mi pedig a légvédelem és az elfogó vadászok vadkacsáit fogjuk játszani. Elég nagy darab célpont egy ilyen B-17-es — nehéz nem eltalálni... A játékból egyébként Amiga-verziót is ígérnek, mert a PC-s alap fejlesztésekor nem olyan minőségű látványra tervezték a játékot, mint mondjuk az előbb említett F-15 III-nál.

——— PC, Amiga ———

Ha már II. Világháborúnál és bombázógépeknél tartottunk, akkor feltétlenül meg kell említeni az **Electronic Arts** új szimulátorát, ami a **HEROES OF THE 357TH** címet viseli. A videómániákusoknak már ismerős lehet a név: igen, van egy ilyen film is, ami ugyan nem a VICO filmje, viszont van benne szerelem, meg érzelmes emberek, akik alkalmasint lebombáznak néhány dolgot. Az Electronic Arts nyilván úgy gondolta, hogy sokkal piacképesebb egy olyan szimulátor, amit már filmen is megnézhettek a leendő játékosok. A 357. bombázóezred az angol RAF egyik elit alakulata volt, amely számos polgári és katonai célpont elleni bevetésben kitüntette magát, és mellesleg a veszteséglistáival is sokáig Nr. 1 volt az angol bombázókötelékek között. Az elmondottakból már mindenki kikövetkeztetheti a játék lényegét is — ha nem sikerült, akkor most úgyis elmondjuk: egy Avro Lancaster nehézbombázó legénységét (pilóta, navigátor, bombacélzó, géppuskások) fogjuk irányítani, és főleg éjszakai bevetésekben támadjuk a németek által megszállt Európa katonai (és néha: polgári) célpontjait. A sikeres bevetéseket (értsd: a bombázó viszonylag egy darabban visszatért) szokás szerint különböző plecsnikkel és szalagokkal honorálják — az amatőröket pedig a RAF saját halottjának fogja tekinteni.

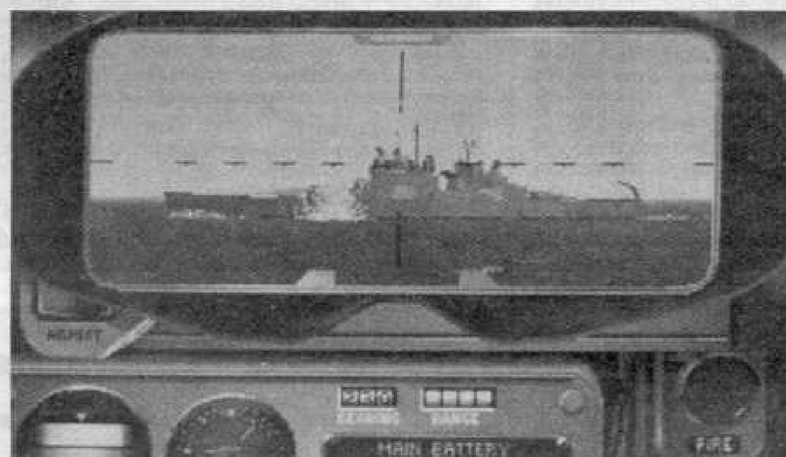
——— PC, Amiga ———

A sok háború után evezzünk egy kicsit békésebb vizekre, ahol azért ugyanolyan hangosan zúgó motorok fogadnak bennünket: autóverseny. Meg **Accolade**. <TAPS!> A Forma I. úgy látszik még mindig nagyon piszkálja a fantáziájukat, mert nem bírják ki, hogy ne jelentessenek meg új feldolgozásokat belőle. Mint például most a **GRAND PRIX UNLIMITED**-et (lámáknak: TEST DRIVE CXLIII.). Túl sok mindent nem lehet írni egy ilyen jellegű játékról, mert a GRAND PRIX CIRCUIT (lámáknak: TEST DRIVE XXXII.) óta túl sok újat senki nem tudott hozni e téren: gyakorlás, éles verseny egy pályán, bajnokság. Illetve egy apró újdonság azért van: a szerzőknek valaki megsúgta, hogy VGA-kártya is van a világon, és lehet, hogy akinek ilyen van, az nem szánalmas négyzetekből rajzolt poligonokat akar látni a monitorán.

——— PC ———

Ha az előbb a békésebb vizekre eveztünk, akkor most újabb evezés következik, méghozzá vissza a háborgó vizekre: flottafelvonulás jön. Helyszín a Csendes-óceán, az időpont (legalábbis a kezdeti) pedig már benne van a játék nevében: **TASK FORCE 1942**. Szimulátorok között elég ritkának számít, hogy egy hadihajó (pontosabban: egy egész flotta) parancsnoki hídján találjuk magunkat. Ezzel a kis kuriózummal pedig a II. Világháború egyik legizgalmasabb részét, a Csendes-óceánon lezajlott japán-amerikai tengeri összecsapásokat (Korall-tenger, Midway-szigetek, stb.) játszhatjuk végig. A játék közben ugyan az embernek általában kicsit déja vu-érzése támad, mert úgy érzi, mintha a WOLF-PACK-kel és a STRIKE FLEET-tel játszana egyszerre, de már a forgalmazó neve is ga-

▽ *TASK FORCE 1942 (PC)*



ranciát jelent mindenkinek: náluk már az sem baj, ha lopnak. **Microprose**-nak hívják a forgalmazót.

——— PC ———

A **Dynamix** a RED BARON-nal már megmutatta egyszer, hogy nem csak unalmas, aprócska és összecsapott kalandjátékokat (pl. HEART OF CHINA, RISE OF THE DRAGON) tudnak fabrikálni, hanem néha szimulátorokat is. Egy vadonatúj játékban (ACES OF THE PACIFIC) a II. világháború csendes-óceáni hadszínterének légiháborújába visznek bennünket, amelyben felvonul az amerikai és japán légierő több mint 30 különböző típusú gépe. Egy szimulátortól manapság már igazán elvárható, hogy a játékos a lehető legtöbb bombázó-, torpedóvető- és vadászbevetésen próbálhassa ki rátermettségét, de a ráérősebb típusok akár a teljes csendes-óceáni légiháborút végigjátszhatják, a pearl harbori csapástól egészen 1945. augusztusáig, amikor az USA gyakorlatilag partraszállás nélkül, a levegőből kényszerítette megadásra Japánt. A grafika nyilván VGA (mi más?), 386-os gép és hangkártya ajánlott. A látvány kivitelezése természetesen már a szimulátorok új generációjának hagyományai alapján teljesen valós — a poligonok tavaly kimentek a divatból. Amiga-változat nem valószínű.

Stratégia

——— PC, Amiga ———

Szegény CIVILISATION még alig jelent meg, máris elkezdték követni a koppintásai. Ebben a kategóriában az első a **Millennium GLOBAL EFFECT**-je, amely arcátlanul ellopta Sid Meier csúcsprogramjának ötletét: civilizációs fejlődést fogunk játszani, városokat építünk, új területeket fedezünk fel és a technikai haladás is a mi reszortunk lesz. A GLOBAL EFFECT egy valamiben azonban máris felülmúlja a nagy elődöt: a játékot ugyan csak három játékos játszhatja, de ebből csak az egyik lehet a számítógép — itt tehát végre már egymás ellen is lehet küzdenünk.

——— PC, Amiga ———

Most egy kis **Interplay**-újdonság: egy scenario disk a **CASTLES**-hez. Ez a **NORTHERN CAMPAIGN** nevet viseli, tehát az építkezésekbe beleunt király északi hadjáratokba fog bonyolódni. Ha lapoztok egy pár oldalt, akkor megtaláljátok az alapjáték leírását, amelyből kiderül, hogy marhára nem tudtunk elmenni hóditgatni — lehet, hogy azért, mert ez a scenario disk is kellene hozzá?

——— PC, Amiga ———

A hagyományos tili-toli stratégiák rajongói egész biztosan körkörös mozdulatokkal vonszolták körbe a nyelvüket az ajkukon, amikor a kezükbe kaparintották az ULTIMATE MILITARY SIMULATOR 2. részét. Mivel a gyártónak is érdeke, hogy a folyamatos körkörös mozdulatok biztosítsák a számlájukra becsörgő pénz folyamatosságát, most újabb darabkával kedveskedtek a jónépnek: egy scenario diskkel. Az **UMS II PLANET EDITOR** segítségével mindenki saját maga tervezheti meg leendő összecsapásainak színhelyét — mindaddig, amig utánuk nem dobnak egy UMS III-at.

——— PC ———

Az amerikai **Maxis** neve talán nem túl sokat mond az Amigásoknak, de annál többet azoknak a PC-seknek, akik néhány SIM-mel kezdődő nevű játékban (SIM CITY, SIM EARTH, SIM ANT) már megpróbáltak beletalálni a pointerrel azokba a lehetetlenül aprócska ikonokba. Ez az apró kellemetlenség talán abból adódik, hogy a játékokat eredetileg Macintoshra tervezték, nem pedig olyan szánalmas PC-tulajdonosoknak, akiknél az egér görgőin félcentis vastagságban áll a kosz (khm, ezek mi volnánk). Mindegy, ha egyszer az ember már hozzászokott a műtyürke ikonkákhoz, akkor az eddigi produkcióik mellől elég nehezen tudott felállni. Ez különösen így lesz az új Maxis-stuffnál, amelynek a neve teljesen formabontó módon nem 'SIM'-mel kezdődik, hanem 'A-T'-tal (**A-TRAIN**). Mihelyt valaki elkezd majd játszani vele, az első benyomása az lesz, hogy itt valakik egészen pofátlanul ellopták a Microprose RAILROAD TYCOON-ját. Mentségükre legyen mondva, hogy mind a grafikai kivitelezést, mind pedig a menürendszert átformálták a saját képükre, tehát ha mondjuk eltekintünk a téma ellopásától, egészen élvezetes kis játékban lesz részünk. Különösebben sokat nem is kell ezen kívül elmondanunk róla, hiszen a játék tiszta RR: egy vasúttársaságot fogunk menedzselni, tőzsdézéssel, menetrendekkel, vagonokkal, mozdonyokkal, meg mindennel, ami csak az RR-ben előfordult.

——— PC, Amiga ———

A hagyományos stratégiai játékok egyik kimeríthetetlen forrása a II. világháború: az eseményekben meglehetősen bővelkedő hat év hadműveletei talán még akkor is egyre újabb témákat fognak kínálni, amikorra az összes albán háztartásban PC-k vezérlik a mosógépet. Mivel a hírek szerint a jövő héten esedékes a mángorló feltalálása, ez még egy kicsit odébb van — a lényeg az, hogy **SSI** stratégiai programokat gyártó részlege, most egy kevésbé ismert, de a nyugat-európai hadszíntér sorsát döntő mértékben meghatározó csapást választott ki feldolgozásra, ami végül is közvetlenül Németország bukásához vezetett. (**Most akkor a hadművelet vezetett bukáshoz, vagy az, hogy az SSI ebből csinált játékot? — CoVboy**) 1944. decemberének közepén a németek mindent egy lapra feltéve megindították offenzívájukat az Ardennekben, szinte pontosan ugyanott, ahol négy és fél évvel korábban néhány nap alatt felgöngyölítették a szövetségesek frontját. A rossz időjárási viszonyok is a kezükre játszottak, és majdnem sikerült véghezvinniük ugyanazt. (A történet egy kissé szirupos feldolgozása volt 'A halál 50 órája' c. film.) A **PATTON STRIKES BACK** akkor kezdődik, amikor az üzemanyaghiánnyal küszködő németek támadása kifullad, és a front déli részén előrenyomuló Patton tábornok 3. amerikai hadserege északnak fordul és ellentámadásba lendül. Igazi érdekesség a stratégiai programok rajongóinak — az akcióra áhítozó játékosok viszont inkább keressenek valami mást.

PANZER GRENADIER

Ha valamilyen számítógép tulajdonosától azt kérnénk, hogy mondjon az első eszébe jutó software-házat, ami arról a fogalomról jut eszébe, hogy AD&D, akkor ezerből kilencszázkilencvenkilenc az **SSI**-t említené. A fennmaradó egy személy Balázs bátyó, aki a kérdésre reagálva azt mondta: mi az a "di-en-di"? Do not defect? Így tehát bizton mondhatjuk, hogy az SSI és az AD&D fogalma teljesen összefonódik — miközben mindenki megfeledkezik arról, hogy az SSI-nak van egy másik részlege is, ami a szerepjátékokhoz hasonló mennyiségben (és főleg: minőségben) ontja magából a príma kis stratégiai játékokat.

A nagyítónk alá kerülő **PANZER GRENADIER** nem nevezhető valami friss programnak, de azért választottuk éppen ezt, mert az egyik legjellemzőbb darabja az SSI stratégiai programjainak: aki ezzel tud játszani, az már elmondhatja magáról, hogy a többivel is tud. A játékok elkészítéséhez ugyanis nyilvánvalóan egy szerkesztőt használnak, amiben csak néhány grafikai modult kell kicserélni, és a játékos máris repülhet a vadonatúj játékkal.



A hagyományos stratégiák legkedveltebb témája a II. világháború hadműveletei. Ez ennél a játéknál sincs másképp, sőt, a "páncélgránátos" név az is elárulja, hogy páncélos hadosztály(ok) különböző alakulatait fogjuk irányítani. A helyszín a Szovjetunió lesz, és mi német részről fogunk harcolni.

Miután mindenki sikeresen kitalálta, hogy 'Boot 2.0'-val indul a játék, bejelentkezik a főmenü, amelyből **'F1'** megnyomásával indíthatjuk a kiválasztott hadműveletet, **'F3'**-mal öt különböző hadművelet között válogathatunk, **'F5'**-tel pedig egy előzetesen kimentett játékállást tölthetünk vissza. A hadművelet kicsinyített térképe a képernyő felső részén látható, amelyen piros téglalapok mutatják a hadosztályunk (hadosztályaink) kiindulási pozícióját, és nyilak a tervezett támadási irányt. Ez utóbbit nem árt megnézni a hadművelet indítása előtt, különben órákat fogunk kódorogni, mire végre egy ellenséges csapatra bukkanunk. Indítás után a funkcióbillentyűkkel beállíthatjuk a nehézségi fokozatot, majd a játék sebességét és máris bejelentkezik a játékképernyő.

A felső részen látjuk, hogy éppen melyik fázisban vagyunk. Ezekről részletesen majd később.

A képernyő legnagyobb részét a terep foglalja el, amelyet ide-oda scrollozhatunk a kurzor mozgatásával. A jelölések szerintünk egyértelműek, de azért néhány szó erejéig foglalkozhatunk velük. Fehér ikonok jelzik a saját csapatainkat, barnák az oroszokat. Az ikonban levő ábra utal az alakulat típusára is. Kezdetben az oroszokat nem látjuk: csak akkor fog megjelenni a terepen, ha már felfedeztük őket, vagyis legalább egyszer tüzet nyitott valamelyik egységünkre. A sötét mezők erdőket jelentenek, amelyek nagyon lelassítják az alakulataink mozgását (néhány csapat nem is mozoghat benne), továbbá tüzelésnél akadályt jelentenek: csak közvetlen közelben (2-3 karakter) álló ellenségre lőhetünk erdőben. A sötét vonal jelzi az utakat: bármely egység itt halad a leggyorsabban (két-háromszor gyorsabban, mint mondjuk mezőn), tehát csak akkor célszerű letérnünk róluk, ha harchoz fejlődünk fel. Kék sáv mutatja a folyókat, amelyeken csak a gyalogság vagy a lövészek kelhetnek át, a többiek csak a hidakon közlekedhetnek. Fekete téglalapok mutatják a településeket (az első hadműveletnél például a keleten levő híd déli részén van két falu). Ezek is nagyon lelassítják a mozgást, továbbá akadályt jelentenek tüzelésnél. Fedezéknek úgyszintén kiválóak: egy városban beásott gyalogsági egység, akár több körön keresztül is feltarthat 2-3 páncélos alakulatot. Az említetteken kívül még egy terepforma van: ha páncélosainkkal mezőn haladunk keresztül, akkor szaggatott pontsor mutatja, hogy szépen feltúrták a földet, és az őket követő alakulatok ezen már jóval lassabban haladnak majd keresztül.

A játéktér alatt látható az aktuális egység megnevezése, valamint az S=1-5 mutatja az erejüket. Ez utóbbinak a tüzelési fázisban van jelentősége: egyrészt ennyiszer tüzelhet egy fázis alatt a megadott célpontra az alakulat, továbbá az ellenség találatai ezt csökkentik. Ha elfogy, akkor az egység állapota először "szétvert"-re (Disrupted) módosul (az egység nem lőhet és nem mozoghat), majd újabb találat(ok)nál megsemmisül. Az S értékét nem tudjuk növelni (utánpótlási fázis nincs), de ha az egység 3-4 körön keresztül nem kapott találatot és nem mozgatjuk, akkor az ereje automatikusan növekszik eggyel. Az egységek nevének jelentését néhány, az első és a második hadműveletből vett példán keresztül szemléltetjük (a zászlóalj és századjelzések természetesen változnak):

Infantry Co.: A 3. zászlóalj 2. gyalogsági százada. A gyalogosok lassan mozognak, tűzerejük gyenge és mindössze 5-6 karakter távolságban levő ellenfélre tüzelhetnek. Beásva viszont kemény ellenfelek bárkinek, továbbá közelharcban (az ellenfél pozíciójába lépve) nagyszerűen alkalmasak tüzérségi egységek ellen. Páncélosok megrohamozását inkább ne erőltessük velük...

Recon-Motorcycle (vagy Armored Car) Section: Felderítők. Lőni nem lehet velük, viszont ők tudnak a legtöbbet lépni egy körben, tehát — ha vannak — nagyszerűen alkalmasak az ellenfél pozícióinak felderítésére.

Tiger Company: Tigris harckocsik. Nehéz harckocsik, nagy tűzerővel, ráadásul elég sok ellenséges találat kell ahhoz, hogy egyáltalán egy egységet gyengüljenek. Ha vannak a hadtestben ilyenek, akkor mindig őket küldjük előre takarítani.

Panzer IV (vagy Panther) Company: Panzer IV (vagy Panther) közepes harckocsik. Tüzelésnél kicsit gyengébbek, mint a Tigrisek viszont valamivel gyorsabbak náluk.

HMG Co.: Géppuskás lövészek. Ez is gyalogsági alakulat, ugyanazokkal a mozgási jellemzőkkel (ezek is átkelhetnek a folyón), de a tüzelési fázisban az ő HIT-jeik

jóval többet érnek.

Assault Gun: Rohamlövegek. Ezek olyan harckocsik, amelyeken a löveg nem forgatható toronyban van elhelyezve. Mozgásban valamivel lassabban haladnak, mint a páncélosok. Ez tüzelésnél annyi különbséget jelent, hogy ezeknél teljesen nyílt terepen is többször kapunk *No Line of Sight* (Nem tudják a célpontot befogni) üzenetet, viszont ha a célpont kábé szemben van velük, akkor majdnem mindig célba találnak.

Mortar Section: Nagy kaliberű, meredek röppályán repülő lövedékekkel tüzelő mozsárágyúk (vagy inkább aknavetők). A többiekhez képest borzasztó lasssan mozognak, viszont ezeknek nem jelentenek tüzelési akadályt az erdők és a városok (tehát akár egy erdő másik oldalán levő ellenségre is lőhetünk velük. A lőtávolságuk is nagyon nagy (ami a képernyőn látszik, arra lőhetünk is velük), viszont 3 karakternél közelebb álló ellenséget nem tudnak eltalálni. A nagy lőtávolság miatt lehetőleg ne engedjünk a közelükbe senkit, mert a gyalogsági tűz is nagyon hatásos ellenük. A mozsaraknak egy tüzelési fázis kell, hogy belőjenek egy célpontot, tehát ha ebben a körben már léptünk velük, akkor az azt követő tüzelési fázisban általában egyetlen találatot sem szoktak elérni.

Artillery: Tüzérség. Az oroszoknál ezek általában egy adott helyen vannak beásva, nálunk meg úgy működhetnek, mint a rohamlövegeink.

Regimental HQ: Parancsnokság. Nem mindegyik hadműveletben van. Lehet vele támadni is, de mi inkább hátul kullogtunk ezzel, mert a játék célja nyilván nem az, hogy mielőbb elveszítsük a parancsnokságunkat.

Pioneer Battalion: Utászok. Csak a 2. hadművelettől kezdve lesznek, mert onnan egy nagyon kedves kis tréfa vár bennünket már rögtön a játék elején. Az észak felé vezető út első kanyarja előtt (közvetlenül az erdő mellett álló 4 alakulatunk felett) a terep teljes szélességében egy 2-3 pozíció szélességű aknamező húzódik. Ez a mókás berendezés arra jó, hogy ha egy egységünkkel egy elaknásított pozícióba lépünk, akkor az pont olyan, mintha az ellenség a tüzelési fázisában kapott volna egy találatot (gyalogságnál rögtön csökken is eggyel az erő). A már felfedezett aknamezőket zöld pöttyök jelzik. Ha egy elaknásított pozícióba utászokkal lépünk, akkor ugyan alattuk durran egyet a föld, de a pozíciót azonnal meg is tisztítják az aknáktól, tehát az utánuk következők már szabadon áthaladhatnak. A második hadműveletet tehát úgy kezdjük, hogy a mozgási fázisban az utászokkal utat nyitunk a két észak felé vezető úton. Itt egyébként lesz még egy aknamező, körülbelül a terep közepén. Harcban és mozgásnál az utászoknak egyébként ugyanazok a jellemzőik, mint a gyalogságnak.

Ennyit akkor a különböző csapatokról. A képernyő alsó részén a TURN felirat mutatja, hogy hanyadik körben vagyunk, a TIME pedig hogy éppen hány óra. Ez utóbbinak nincs különösebb jelentősége. A felirat feletti részt használják a különböző fázisok üzenetsornak.

A játék több logikai fázisra van bontva, amelyeken belül különböző parancsokat adhatunk az aktuális egységnek. Az egység kiválasztása egyszerűen úgy történik, hogy clickelünk egyet rajta a kurzorral, majd miután megváltozott a színe, beállíthatjuk a célpontot vagy mozgathatjuk a joystickkel. Ha az egységnek nem akarunk parancsot adni, akkor újabb clickkel törölhetjük a kiválasztását. Ha egy fázisban már nem akarunk többet lépni, akkor az 'F1' megnyomásával léphetünk a következőbe.

(OBSERVATION PHASE)

Ez ugyan csalafinta módon felderítést jelent, de mivel az ellenség felderítésének módszere a fentiekből már kiviláglott (ha már lő ránk, akkor fel van derítve), valami másról lesz szó benne. Itt lehet a kiválasztott egységeket beásni (*Unit diggin in*) vagy a már beásott egységeket (villogva jelzi őket) újra mozgathatóvá tenni (*Unit combat ready*). Beásni maximum csak a gyalogságot érdemes (harckocsikat nem is lehet), azokat is csak akkor, ha az ellenfél tüzérsége lövi őket, vagy páncélosok közelednek hozzájuk. Beásva nehezebben találják el őket, és a találatoktól kisebb mértékben fogy az erejük.

(FIRE PHASE 1)

Első tüzelési fázis. Clickeljünk rá arra az egységre, amellyel tüzelni akarunk, és miután a kurzor színe megváltozott, válasszuk ki a célpontot. Ha az egységünk ebben a fázisban már tüzelt, akkor *That unit is unable to fire* üzenetet kapunk. Ugyancsak nem lehet tüzelni a szétvert egységeinkkel. A célpont kiválasztása után a következő három dolog történhet:

— az egység a rá jellemző tüzelési módszerrel elkezd lőni. F mutatja a tüzelő egységet, és a robbanások azt, amelyikre tüzel. Az üzenetsorban *Target Missed* felirat mutatja, ha nem találtunk, *Target Hit* pedig a sikeres találatot. Veszteséget természetesen csak az utóbbi esetben szenved a célpont, annak a függvényében, hogy milyen egység, milyen célra tüzelt. Nyilván egy páncélos találata nagyobb veszteséget okoz egy gyalogságnak, mint a gyalogságé a páncélosnak. Mivel az eltalált célponton a maximális erőcsökkenés csak 1 lehet, nyilván a program az egység erejét törtekkel csökkenti, és minden találatnak megvan a maga értéke — csak ezt nem kötötték az orrunkra.

— *No line of sight* üzenetet kapunk. Ez azt jelenti, hogy a kiválasztott egységünk nem tud erre a célpontra tüzelni, mert az vagy fedezékben van, vagy pedig olyan tereptárgy van közöttük, ami akadályozza a lövést. Kereshetünk új célpontot neki.

— *Out of range* felirat érkezik akkor, ha a kiválasztott célpont hatótávolságon kívül van.

Természetesen nem muszáj minden egység lövési lehetőségét kihasználnunk, de ugyanabban a fázisban minden egység csak egyszer lőhet annyit, amekkora az ereje. Célszerű a kiválasztott célpontokra össztüzet zúdítani, azaz több egységgel addig lőni rá, míg valamelyik meg nem semmisíti. Az elsődleges célpontok mindig a hatótávolságon belül levő ágyúk és tankok legyenek, hiszen a legnagyobb kárt azok okozhatják.

(MOVEMENT PHASE)

Itt mozgathatjuk az egységeinket. A mozgatáshoz válasszuk ki az egységet, majd amikor a kurzor szint váltott, mozgassuk a kívánt irányba. A 'tűz' gomb újbóli megnyomásával bármikor abbahagyhatjuk a mozgatást. A megtehető lépések száma a terep függvénye: míg erdőben körönként csak kettőt-hármat léphet egy alakulat, addig úton haladva akár tizenötöt is. Egy-két lépéssel az utolsó előtt a kurzor színe ismét vált, jelezvén, hogy nemsokára elfogyasztjuk mozgási pontjainkat. Ha az alakulatot tovább mozgatnánk, néhány lépés múlva *Not enough movement points* üzenettel a program befejezi a léptetést.

Ha valamelyik alakulattal olyan terepre akarnánk lépni, ami az adott egység számára nem engedélyezett (például páncélosokkal akarunk egy folyón átkelni, vagy mondjuk ágyúkat akarunk átvinni egy településen), akkor *Terrain impossable* üzenetet kapunk.

A mozgást egyébként szintén fel lehet használni támadásra: ha az éppen mozgatott alakulatunkkal olyan pozícióba lépünk, ahol ellenséges egység áll, akkor közelharc alakul ki. Ez tulajdonképpen ugyanolyan, mintha tüzeltünk volna (az üzenetsor irogatja, hogy *Target hit/missed*), de mivel egy pozícióban csak egy alakulat állhat, az egyik mindenképpen el fog veszni. Ha az első üzenet Target hit volt, akkor mi győztünk. Ha például egy páncélos egységnek már 4-5 találatot benyomtunk a mi páncélosainkkal, akkor nyugodtan nekisétálhatunk egy kettes erősségű gyalogsággal, mert ilyenkor már az is eltakaríthatja. Ha még egyszer sem találtuk el az ellenfelet, akkor inkább ne intézzünk közvetlen támadást ellene, mert biztos, hogy mi fogjuk elveszíteni a támadó alakulatunkat.

(ENEMY FIRE PHASE 1)

Most az ellenség fog lőni. Itt le lehet mérni, hogy milyen erősek az alakulatai: ahányszor tüzelnek a célpontjukra, annyi az erejük is.

(FIRE PHASE 2)

Most jön a mi második tüzelési fázisunk. Ha az előbb egy virgonc orosz páncélos bukkant elő a semmiből, és hármat durrantott egy arra kószáló ártatlan gyalogosunkba, akkor most arra zúdíthatunk össztüzet.

(ENEMY MOVEMENT)

Az ellenfél mozgási fázisa. Itt természetesen csak azoknak az alakulatainak a mozgását látjuk, amelyeket eddig már felfedeztünk. Miután a főerők találkoztak, az oroszok már nem nagyon szoktak mozogni, inkább védik a pozícióikat. Esetleg olyankor szoktak hátrálni néhány lépést egy alakulatukkal, ha az az előző körben 4-5 találatot is benyelt.

(ENEMY FIRE PHASE 2)

Az orosz fél második tüzelési fázisa.

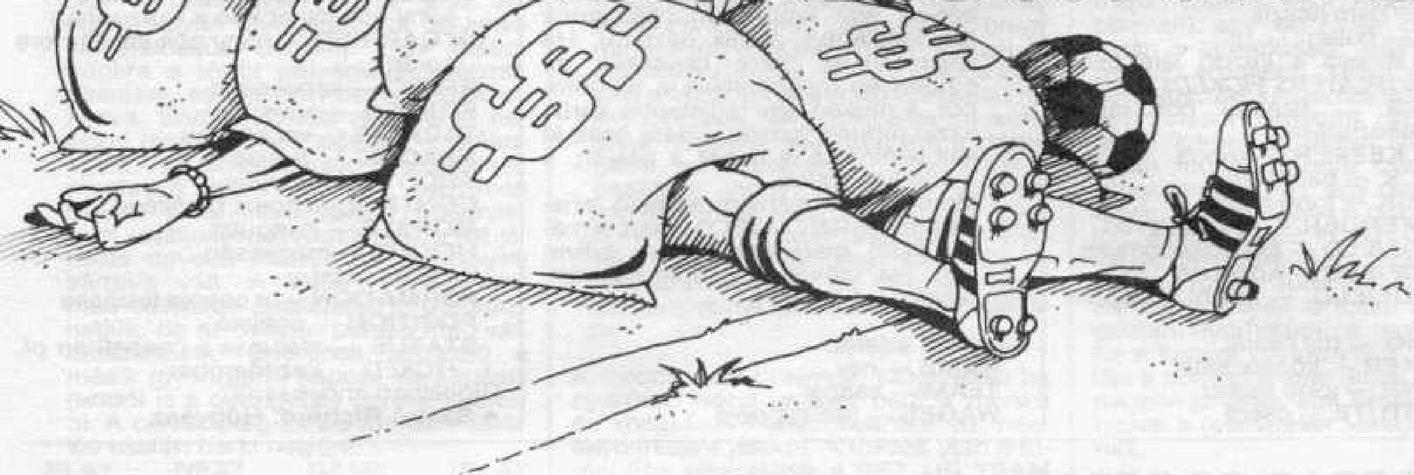
Ezzel a kör véget is ért. Az üzenetsor tájékoztat bennünket, hogy a programnak mi a véleménye az állásról. *Victory level is questionable* mutatja a még eldöntetlen helyzetet, *Minor* a csekély, *Major* pedig a döntő győzelmünket, majd 'F1' után játékállást menthetünk és továbbugorhatunk a következő körre.

Az értékeléstől függetlenül tovább lehet játszani mindaddig, amíg a program véget nem vet a partinak. Ez az első hadműveletnél a 12., a másodiknál a 14. a harmadiknál a 16. (és így tovább) lépésben esedékes. Az utolsó lépés után visszatérünk a főmenübe és új hadműveletet választhatunk vagy újra próbálkozhatunk az előzővel.

Különösebb tippekkel nem nagyon akarunk fárasztani benneteket, hiszen aki valaha is játszott már ilyen jellegű játékkal, annak úgysem tudnánk semmi újdonságot mondani — aki meg nem, az valószínűleg egy szót sem értene belőle.

A PANZER GRENADIER grafikája ugyan nem fogja megdobogtatni az akciójátékokon nevelkedett játékosok szívét, de a hagyományos stratégiák kedvelői elég jó szórakozásra lelnek benne (különösen a második és az ötödik hadművelet tetszett). A játékot eredetileg lemezesnek tervezték, de mivel különösebb akadályt nem jelent az átírása, kazettás verzió is elképzelhető belőle.

MANAGER PROGRAMOK



Amióta egyáltalán mikroszámítógépek léteznek, s azokra játékokat fejlesztenek, se vége se hossza a manager típusú játékoknak. A nyolcvanas évek első felében még elsősorban csak szöveges felépítésű, mai szemmel talán kidolgozatlannak tűnő sport-manager programok futottak ki a piacra. Később azonban ezen a téren is jelentős fejlődés mutatkozott. Az egyes sport-jétékok a képernyőn is játszhatóvá váltak, az animáció, a kidolgozás mind fejlődött. Azonban a manager típusú játékok a mai napig kevesebb látványt nyújtanak, mint a kizárólag szimulációs programok. Ennek az az oka, hogy itt nem elsősorban a kidolgozás, a látvány a fontos, hanem az ész, a stratégia, s aki szereti a sportot, no meg van benne némi manager hajlam is, az most kiélheti magát. A sport-manager típusú játékok között kétségtelenül a legnépszerűbbek a focival kapcsolatosak, melyek különféle kupaküzdelmeket dolgoznak fel. Számos ilyen játék van közkézen, régebbi és újabb egyaránt. Most 4 program ismertetését zúdítjuk rátok, elsősorban azért, mert semmi kedvünk a továbbiakban az asztal lábát támasztani velük, no meg a kazettás 64-eseknek is legyen egyszer pirosbetűs CoV-uk, mert ugye mondanunk sem kell, hogy ezeknek a játékoknak C64-en kazettás változatai is léteznek...

(Amigásoknak kávészünet — CoVboy)

SUPERLEAGUE SOCCER — Impressions (1990)

Az induláshoz először is nyomjunk egy '**SPACE**'-t.

Ezután választhatunk csapatot, kerek 20 közül. A csapat kiválasztása PORT 2-be dugott joy segítségével lehetséges. Ezután válogathatunk a képernyő felső részén lévő ikonok közül. Sorban:

CHANGE — lehetőségünk van megváltoztatni a csapatok nevét (*TEAM NAMES*), és a játékosok egyes paramétereit (*PLAYER DETAILS*). A menüből az **EXIT**-tel tudunk kilépni.

LOAD/SAVE — használatukra különösebben nem kell hogy kitérjek. Lehet kazettán és lemezen is tölteni/menteni.

Megjegyzés: A LEGEND törésű program LOAD/SAVE opciója hibás kazettán, nem működik, töltésnél azonnal lefagy. Sajna...

CONTINUE — továbblépés a következő ikonokra.

Visszalépés úgy lehetséges, hogy a kereten kívülre visszük a nyilat és FIRE.

A **CONTINUE** választása után tovább öt ikon közül választhatunk.

TABLE, MONEY, TRAIN, PICK, PLAY

TABLE — választása újabb öt ikont eredményez:

FIXTURE — megnézhetjük a soron következő mérkőzéseket:

A játék két száma, mérkőzés helye (*AWAY, HOME*) idegenben, otthon, mérkőzés a bajnokságokban nézve, pl. *LEAGUE GAME* — meccs a szövetségben (ligában)

LEAGUE CUP — kupamérkőzés a ligában stb, ezután található az ellenfél csapatának a neve;

FULL — választásával megnézhetjük csapatunkat a bajnokságban. A **P** jelzi a fordulók számát, a **W** a megnyert meccseket, **D** a döntetleneket, az **L** az elvesztett mecscseket, az **F** a rúgott, az **A** a kapott gólok számát. A **PTS** a pontszámunkat mutatja.

HOME AWAY — az otthon, idegenben játszott mérkőzések alapján öszszeállított táblázat, sok értelme nincsen.

CUP — öt kupában vehetünk részt (először csak kettőben): *F.A. CUP, LEAGUE, EFA CUP, UEFA CUP*, valamelyiket választva egy kis táblázatot kapunk.

GAME ON — játékhét

VENUE ... GAMES

MONEY — választása újabb ikonokat eredményez.

FINANCE — a meccsből befolyt összegek. Felül látható a játék forduló száma alatta: a belépődíjból befolyt összeg, a reklámokból befolyt összeg, a nézők kajáltatásából befolyt összeg. Alatta láthatjuk a meccs összes bevételét. Ezalatt a kiadások vannak nyilvántartva. A játékosok heti gázsija, a focipályáért kiadott mani, a rendőrségnek adott pénz, törlesztés a banknak. Ezalatt láthatunk egy értékelést a kiadásokról, alatta láthatjuk az összes pénzünket.

LOAN — ezzel az opcióval tudunk kölcsönt felvenni

UP — pénz felvétele 1000-ekben

DOWN — törlesztés szintén 1000-ekben

EXIT — visszalépés

BOY — játékosvásárlás
- elsőosztályú csapatokból
- más osztályokból
- iskolásokból — ingyen vannak
- külföldi klubokból

SELL — játékosok eladása

CONTRACT — új szerződéskötés a játékossal. Lehet 60x1 meccstől — 400x7 meccsig

TRAIN — a játékosokkal kapcsolatos infok

RESERVE — ki tudjuk választani a cseréket

INFURY — megbetegedett játéko-

PICK — a csapattal kapcsolatos ügyek
- FORMATION — a csapat jelenlegi felállásának változtatása. Válasszuk ki a megfelelőt. pl. 5, 4, 1, ekkor védelem 5, középpálya 4, csatársor 1-es erősségű
- SELECT — a kezdőjátékosok összeállítása
  - PICK — játszik (kezdő)
  - AVA — nem játszik
  - INFU — beteg
  - Felül látható a kezdő játékosok száma (*PLAYERS PICKED*)
- TACTICS — játékos posztjának megváltoztatása
  - GOALKEEPER — kapus
  - L BACK — bal hátsó
  - R BACK — jobb hátsó
  - C DEFENDER — középhátvéd
  - C MIDFIELD — bal középpályás
  - C MIDFIELD — középső
  - R MIDFIELD — jobb középpályás
  - L WING — bal csatár
  - STRIKER — középcsatár
  - R WING — jobb csatár
- SUBSTITUTE — csere

PLAY — meccsek indítása
- IMMEDIATELY — csak a végeredményt írja ki góllövőkkel
- SHORT — meccs lejátszása, elég bonyolult
- FULL

Ha a kettő közül valamelyiket választottuk a képernyő megfeleződik. Felül a pálya, alul pedig a csapat játékosainak nevei láthatóak. Itt a nyíl helyett egy embert mozgathatunk (én legalábbis annak néztem). Ha valamelyikre nézre rávisszük az embert és megnyomjuk a tűzgombot, a muksó egy téglalapba kerül, azzal tudunk mozogni. Már csak ki kell jelölni az új helyet a pályán, s máris odaszalad.

Mindenkinek ajánlom az első lehetőséget (*IMMEDIATELY*), mert a másik kettő magyarán szólva hülyeség. Ha ütőképes csapatunk van, úgyis nyerünk!

Játékos adatai:
- NAME — név...
- TEAM — csapat...
- WAGES — heti ruppója
- WORTH — a játékos értéke
- AGE — életkor
- CONTRACT — szerződés (meccsekben értendő)
- GAMES PLAYED THIS SEASON — hányszor játszott ebben a szezonban
- IN CARRIER — hányszor játszott karriere során
- GOALS SCORED THIS SEASON — hány gólt lőtt ebben a szezonban
- IN CARRIER — hány gólt lőtt karriere során
- SPEED — sebessége
- FITNESS — ereje
- TACKING — védekezés
- HEADING — fejelés
- SHOOTING — lövés
- CONTROL — poszt betöltése
- MORALE — hangulat
- HEIGHT — magasság
- SIDE — oldal
- FORMATION — a csapat felállása
- POSITION — pozíció
- STATUS — státusza a csapatban pl. *PICKED* — kezdőember

Dióhéjban ennyit erről.

• Szabó Richárd, Hőgyész

SUPERSTAR SOCCER — (1987)

Ez a program igaz 1987-ben készült, szóval sok jót nem kell várni tőle, de ha valaki szereti a menedzserjátékokat, kellemesen fog csalódni (aki viszont eddig nem szívlelte őket, akkor majd most megszereti). Annak, aki először tölti be ezt a játékot, és ismerős az újabb (89-91-es) szerzemények világában, azonnal fel fog tűnni, hogy az **OMNI-PLAY BASKETBALL**-lal szinte teljesen azonos a menürendszer, s ahogy később kiderül, az egész játék. A címből persze kiderül, hogy fociról van szó. A küzdelmek összesen 4 osztályban (ligában), plusz a kupaversenyben folynak. Rendkívül sok, az ilyen játékoktól nem megszokott csapat van, melyek klubcsapatok. A sok, ligánként 16, összesen 64 csapatot jelent. Egy csapatban 10 fő játszik, amiből egy meccsen 8-at lehet nevezni (a nevezést lásd később), a pályára viszont a kapussal együtt 6-6 játékos léphet. Minden játékosnak van neve, tudásszintje egy számmal 1-99-ig kifejezve, életkora, és posztja. Most a menüpontokról, és közben a játékról írok (nem sorban, csak úgy össze-vissza) **(Ez végülis egyértelmű, nem? — CoVboy)**:

THE LEAGUE STATUS — Itt megtudhatjuk, hányadik éve alakult csapatunk, ebben az évben hány meccset játszott, és más haszontalan dolgok. Semmire sem jó.

TEAM HISTORY — Ez sem túl hasznos. Visszatekinthetünk a csapat múltjára az eltelt utolsó kilenc év távlatából. Info a nyert, vesztett, döntetlen meccsekről, rúgott, kapott gólok számáról, kupagyőzelmekről, az összes csapathoz viszonyított rangsorban elfoglalt helyünkről évekre lebontva, valamint összesítve. A joy föl-le huzigálásával ugyanúgy megnézhetjük más csapatok hasonló eredményeit is.

GAME SCORES — Az előző hét összes eredménye egy jó hosszú listában.

PLAY OFF TREE — A kupában játszott, vagy ezután játszódó meccsek áganként lebontva. A kupa a ligáktól független, úgy mint a valóságban is. Tehát a 4. liga utolsó helyezettje is nyerhet kupadöntőt (persze elég kicsi az esély rá). Az első kupameccs a ligában lejátszott harmadik mérkőzés után köszönt be, azután két mecscsenként. A kupa 6 fordulóból áll, a hetedik a döntő.

NEW LEAGUE — Újból kezdhetjük az egészet az elejéről. 4. liga utolsó hely, új (és nagyon béna) játékosokkal.

RECRUIT A PLAYER — Itt gyárthatunk új fickókat magunknak. Először is a joy föl-le húzásával válasszuk ki azt az embert, akit kirúgunk (vagyis a helyére új játékost generálunk). Nyomjuk meg a gombot (**FIRE**), és az adatai megjelennek a játékosok nevei alatt. Ilyenkor még mindig kiléphetünk ha meggondoltuk magunkat, a **CANCEL**-ra clickelve. Szóval, ha maradunk, a **NAME**-nél, a gombot nyomva a játékosnak új nevet adhatunk (maradhat a régi is). A név alatti sorban a **SHILL**-re clickelve és a gomb lenyomva tartása mellett a joyt jobbra húzva növelhetjük, balra csökkenthetjük a játékos tudásszintjét. Igaz, hogy egy játékos maximum pontja 99 lehet, de itt a növelés csak 50-ig történhet. További növelést az edzőtáborban (lásd később) érhetünk el. De a dolog nem olcsó mulatság, 1 pontnyi növekedés 4 pesetánkba kerül. Vigyázat! Ha egy játékosnak megváltoztatjuk a nevét, akkor a tudása automatikusan nullázódik. A tudásszint alatt található a játékos posztjára vonatkozó rész. Az előzőhöz hasonlóan a **POSITION**-ra clickelve, s a gombot nyomva tartva jobbra-balra módszerrel választhatunk a játékosnak pozíciót. Ezek: **CENTER FORWARD** — középcsatár, **LEFT WING** — balszélső, **RIGHT WING** — jobbszélső, **RIGHT DEFENSE** — jobb hátvéd, **LEFT DEFENSE** — bal hátvéd, **GOAL KEEPER** — kapus. Ezenkívül jobb oldalon alul láthatjuk, hogy ha a játékost a jelenleg beállított állapotban hagyjuk, mennyi pénzünk marad. Ha minden megfelelő, clickeljünk az **OK**-ra. Ha nem, úgy válaszszuk a **CANCEL**-t. Az újonnan gyártott játékos 17 évesen kezd. Az emberkéket úgy 30 éves koráig érdemes megtartani, de lehet tovább is, csak akkor nagyon hamar fárad. Ilyenkor célszerű egy kis ráfizetéssel fiatalra cserélni (lásd a következő pontot). Még egy megjegyzés, a posztokat ne nagyon váltogassuk, jó az úgy ahogy van.

PLAYER TRADE — játékoseladás, vétel. Ha egy játékos kiöregedett, vagy túl kicsi a tudása, célszerű elcserélni fiatalra, vagy jobb tudásúra. Ez persze nem ingyen van. először is válasszuk ki a **VIEW TEAMS**-el azt a csapatot, ahonnan a kívánt játékost szerződtetni akarjuk. Ezután clickeljünk a **PLAYER TRADE** feliratra, s az első játékosunk egy fehér sávba kerül. Mozgassuk a sávot az eladandó játékosra, nyomjuk meg a gombot, majd tegyünk ugyanígy az ellenfél játékosával (lehetőleg a kiválasztott játékos a mienkkel azonos poszton legyen, mert másképp az üzlet nem fog sikerülni, — vagy nagyon sokat — 200-300-at kell fizetni). Ekkor a gép kijelenti, hogy az elbírálása ennyi és ennyi (10-30) valutánkba kerül, és megkérdi, hogy emellett is tartjuk-e vásárlási szándékunkat. Aztán megkérdi, mennyit akarunk fizetni (lehet 0 is). Ezután kis szünet, míg a bizottság megtárgyalja az ügyet ha **OK**, akkor az utolsó szó "*accepted*", ha nem (ez van többször) akkor "*rejected*". Ha nem fogadják el, nem kell búsulni, lehet újra próbálkozni, persze ekkor már egy elbírálásnyival kevesebbel.

IMPROVE TEAM — edzőtábor, ahol 1-300 ruppónyi összeget áldozva az egész csapat tudásszintje növekszik, a ráfordítással arányban (300-nál mindenki 5 pontot, de van, mikor többet, úgy 7-8 is lehet). Egy évben természetesen csak egyszer lehet edzőtáborozni.

DIVISIONS — itt váltogathatunk a ligák közt, megnézhetjük, ki hogy áll.
SET UP TEAM — itt állíthatjuk be a nevezéseket. Akit nevezünk, szürke lesz, a többiek fehéren maradnak. A képernyő bal oldalán a játékosállományt látjuk, mindenféle pontjaikkal együtt. Jobb oldalon a csapatot felülről látjuk, a kapu mögötti szemszögből. A játékosokat nevük jelzi. Az egyik pályán lévő játékosra clickelve kicserélhetjük bármely más játékosunkra a többi pályánlévő játékost, cseréket, és be nem nevezetteket tekintve. Sérült játékost nem lehet nevezni (sérülést lásd lejjebb). A játékosokat lehetőleg saját posztjuknak megfelelő helyre rakjuk be, mert más helyen jóval kevesebbet nyújtanak, mint sajátjukon. A rossz helyre tett játékos neve a normál szürke helyett sárgára vált. A **VIEW TEAMS**-szel más csapatok beállításait is megnézhetjük, de az övéken persze nem változtathatunk. Cserének célszerű a másik (gyengébb) kapust, és a másik (ebből is a gyengébb) centert leállítani. A center elég jól be tud állni sérülés esetén bárki helyére.
PLAY NEXT GAME (PLAY PLAYOFFS) — Ez a pont egy másik képernyőre vezet, ahol a játék gyorsítását állíthatjuk le a reális (1) és 15x-ös (ez az ajánlott) gyorsításban. A 15x-ös gyorsítás a legcélszerűbb, de még így is eléggé vízilabda eredmények születnek (9-0, 11-3 stb.). A játékot ketten is játszhatjuk, de nem a szokott formában, hanem úgy, hogy az egyik joy-ról a középcsatárral, a másikról pedig a kapussal nyomulhatunk. Persze lehet valamelyiket (vagy mindkettőt) a **COMPUTER**-re bízni. Itt állíthatjuk még be, hogy a meccs közben a taktikát (erre majd mindenki rájön magától), és a cseréket mi akarjuk-e állítgatni, vay rábízzuk a gépre (jobb, ha mi csináljuk). Itt lehet azt is beállítani, hogy a meccs élesben menjen, vagy csak barátságos (gyakorlás). Ha minden kész, mehet a játék: **PLAY GAME**, vagy **CANCEL**-lel vissza a menübe. Ja, még itt lehet a két csapat mezének színeit is beállítani.

A meccs nem unalmas, kifejezetten ha nyerünk. Néha viszont beüt a ménkű és megsérül valaki. Ilyenkor az nem folytathatja a játékot. A meccs után a főmenübe visszatérve a **SET UP TEAM** pontnál a játékosok neve utáni adatok közt van egy I (*injured*) betűvel jelzett oszlop. Ez a legtöbb játékosnak 0. Az előbbi meccsen lesérült játékosnak ebben az oszlopban egy szám van 1-9-ig. (többet még nem láttam). Ez a meccsek teltével folyamatosan csökken. Azt jelenti, hogy a sérült hány meccsig nem játékképes még.
Hát ennyi. Ha kimaradt valami, akkor majd mindenki rájön magától. az elején célszerű egy 60-70-es centert venni, aztán a támadósort, majd végül a védelmet erősíteni. Lehetőleg fiatalokat vegyünk, de kihasználhatjuk, hogy nagyon olcsón juthatunk nagytudású öregebb fickókhoz, akiket később ugyanolyan tudású fiatalra cserélhetünk. A programnak van egy két hibája. Az egyik, hogy a C64-en borzasztó lassan tölt, akinek nincs **FOSTLOAD**-ja, fel se vegye. A másik, hogy egy 20-25 éves, 90-en fölüli tudású csatár mellett mindegy milyen a többi fickónk, nyugodtan nyerhetünk a legjobbak ellen, ha a kapust mi irányítjuk, a centert pedig a computer-nek adjuk. Azért ez egy nagyon jó játék, sok kellemes órát szerezhet a menedzser kategória kedvelőinek.

• **Bereczki Zoltán, Gyula**

FOOTBALL MANAGER — (1985)

Kezdéskor kiválaszthatjuk a 86 csapat közül, hogy kikkel akarunk játszani. (A **NO** lépteti tovább a neveket.) A **YES**-re clickelve egy ábrát kapunk öt ikonnal. Az alsó kettő magától értékelődik, a felső hármat mondom inkább (balról).
1. Ezzel az ikonnal bejuthatunk az irodába, ahol különböző emberek fogadnak (ld. később).
2. A csapatunkat rendezgethetjük vele (eladás, csere, névsor stb.).
3. Ha az ikonra rávisszük a nyilat, akkor kiválaszthatjuk, hogy akarjuk-e élőben látni a meccset, vagy csak a végeredményre vagyunk-e kíváncsiak, valamint, hogy csak a pozíciójukat és az erősségüket jelölje ki a program, vagy a többi adatot is (életkor, játszott meccsek száma stb.).

Az 1-es ikont választva megjelenik egy hat pofát tartalmazó kép. A felső sorban balról:
1. Megjelenik könyvelőnk füzetkéje, és közöl velünk néhány adatot a **klub** anyagi helyzetéről.
   WEEKLY WAGES — A heti bevétel
   IN THE BANK— Pénzünk a bankban
   LOAN OF — adósságunk
2. Az **igazgató** (nincs értelme)
3. A **doki**. A beteg játékosainkat látogathatjuk meg nála.

Lent balról:
1. **Bank igazgató**. Itt tudunk kölcsönt felvenni és adósságot törleszteni.
   A kérdései:
   DO YOU WANT TO BORROW SOME MONEY — Akarsz kölcsönt felvenni?
   DO YOU WANT TO PAY OFF SOME OF YOUR LOAN - Akarsz kifizetni egy kicsit az adósságodból?

2. Ettől az ipsétől tudunk játékosokat venni.
   NAME — név
   POSITION — pozíciója
   AGE — életkor
   GAMES PLAYED — játszott meccsek száma
   SCORED - ..GOALS — rúgott gólok száma
   RATING- ... OUT OF 100 — erőssége
   WORT - ár
   BANK BALANCE — a bankban lévő pénzünk
   DO YOU WISH TO SIGN HIM — Be akarod venni a csapatba

3. Az **edző**
   TOTAL RATING — A csapat összes tagja erősségének összege
   AV. PLAYER IS — A játékosok átlagos erőssége

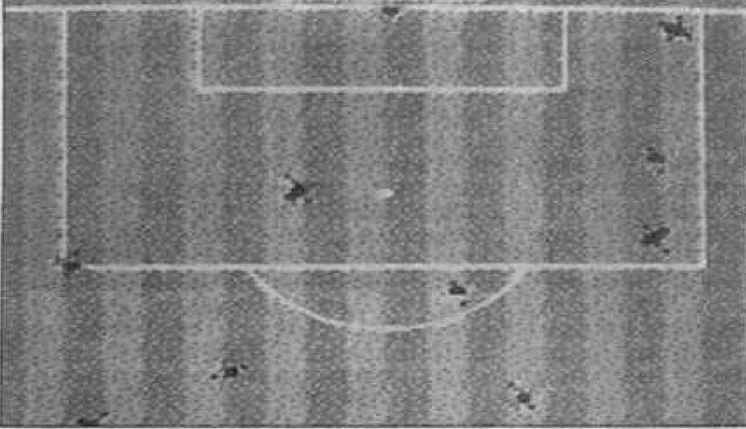
A főmenüből fönt a második ikont választva egy hat ikont tartalmazó menübe jutunk. Fent balról:

1. Itt tudunk játékosokat eladni (a csillaggal jelöltek vannak a csapatban). A gép kínál értük egy árat és ez alapján lehet eladni.
2. A kupára clickelve megtudhatjuk csapatunk nevét (valószínűleg mindenkinek újat fog mondani), és hogy kivel játszunk következőleg valamint, hogy melyik év hányadik hetében vagyunk. (1 szezon 38 hét)
3. Megnézhetjük csapatunk névsorát.
   NAME — név
   POSITION — pozíció
   ABILITY — erősség
   GOALKEEPER - GK — kapus
   LEFT BACK - L — balhátvét
   CENTRAL DEFENCE - CD — középhátvéd
   RIGHT BACK - RB — jobbhátvéd
   LEFT MIDFIELD - LM — bal közép
   CENTRAI MIDFIELD - CM — középfedezet
   RIGHT MIDFIELD - RM — jobb közép
   LEFT WINGER - LW — bal csatár
   STRIKER - ST — középcsatár
   RIGHT WINGER - RW — jobb csatár

• **Benkő Csaba, Veszprém**

FOOTBALLER OF THE YEAR II. — Gremlin Graphics (1985)

Ezt a játékot 1989. végén dobta piacra a **Gremlin Graphics**. Sikerült egy rendkívül élvezetes programot kreálniuk, amit tulajdonképpen nem is tudom, hogy milyen kategóriába soroljak (menedzser, sport, esetleg más). **(Szerintem RPG. Rúgd-Passzold-Gooooól — CoVboy)** Egyszóval: nagyszerű! Betöltés után a játék készítői egy nagyon komplikált és rendkívül sok gondolkodást igénylő feladat elé állítanak, ugyanis be kell írni a nevünket! Miután kész, beállíthatjuk a nehézségi fokozatot, majd **'YES'**-t választva indul a játék. Először is látjuk 21 angol focicsapat nevét, meg egy kérdést: át akarunk-e nevezni egy csapatot? **'YES'**-re kiválaszthatjuk, majd bepötyöghetjük az új nevet. **'CONTINUE'**-ra egy másik grupponak firkálhatjuk újra a nevét. Ez egy nagyon kedves opció, ugyanis az összes csapatot átnevezhetjük a magyar bajnokság csapatinak a nevére. Ha ezt eluntuk, következik az, hogy melyik csapattal leszünk. Most már csak egy kérdés: melyik országgal akarunk lenni a VB-n. Végre kész vagyunk. Két ikont láthatunk, ha van szemünk. A **felső fej jel** a karrierünket tekinthetjük meg: szerződéseink, elért eredményeink a *Germlins, UK, Európa-* és *Világkupában*. **Alsó fej ikon**: a játék újrakezdése. **Kérdőjel**: kaszinó. Ez az ikon a pénzszerzésre használható. Először a tétet kell beállítani (£50-500). Ezután a gép feltesz egy kérdést, melyre az **'1'**, **'2'**



△ *Őrült kicsapongás a kapu(s) előtt*

vagy '3' billentyűk megnyomásával válaszolhatunk a mellettük felsorolt válaszokkal. Erre kb. 7 másodperc áll rendelkezésre. A válaszokat ld. később. Ha jól válaszolunk, a játékosunk ad egy passot. *Gamble*!-t választva folytathatjuk. Ekkor ismét egy jó passz, majd egy gól, de £500-as tétnél ekkor már £4.000-rel vagyunk gazdagabbak. A játékot egyébként £10.000-ről kezdjük, de ezt érdemes felvinni az elején legalább £20.000-re.

A **földgömb**bel csapatunk állását nézhetjük meg: hányadik helyen áll a bajnokságban, milyen a csapat morálja, majd megtekinthetjük az egész bajnokság állását.

A tekerccsel leszerződhetünk egy másik team-hez. Ez háromféleképpen történhet:

- leperkálunk £5.000-et, aztán hátha...
- 1-3 kérdésre kell felelnünk. Ez olyan, mint a kaszinó.
- Ezt fedje sűrű homály...

Tévé ikon: a szokásos I/O menü: *load, save, lemez formázás*.

Végre elérkeztünk a játék legizgalmasabb részéhez: a középső **cipő ikon**nal játszhatunk. A bajnokság állása és a jelenlegi ellenfél megtekintése után a gép megkérdi, hogy óhajtunk-e gólkártyát venni, s ha igen, hányat? Maximum 9 gólkártyát vehetünk, s egyszerre 21 lehet nálunk. Ezt egyébként érdemes maximumon tartani. Ezután megtekinthetjük az ellenfél bajnokság-beli állását, majd a gólkártyáinkat használhatjuk el. Maximum hármat lehet, és betűkkel választhatjuk ki, hogy melyiket. Ezek különböző taktikákat jelentenek, melyeket majd mindenki kiválaszt magának. Ezek a helyzetek az ellenfél kapuja előtt játszódnak. Egy játékosunk lepasszolja nekünk, és a labdát időre be kell rúgni. Sajnos, csak ennyit focizhatunk. Ha kész, bejelentkezik a képernyőn a mai napon létrejött eredmények listája. Vigyázat! Ha három gólkártyát használunk és mind a hármat berúgjuk, még nem biztos, hogy nyerünk!

A bajnokságon kívül még részt vehetünk néhány kupán is. A VB-n csak akkor, ha egy meccs előtt kijelentik, hogy három gólt kell rúgnunk a szerepléshez a következő meccsen. Ezt a 3 gólt nem a csapatunknak, hanem nekünk kell rúgnunk a gólkártyákkal.

A többi kupát csak akkor tisztelhetjük meg szereplésünkkel, ha az elsők között vagyunk a bajnokságban, bár az Európa-kupáról az első szezonban még ne álmodjunk. Ha vége a bajnokságnak, következik az értékelés. Itt megtudhatjuk, hogy ki lett az első és a második helyezett a bajnokságban és a kupákban, melyik csapat lőtte a legtöbb gólt (ez többnyire mi vagyunk), valamint, hogy ki lett az év játékosa.

Ez a játék roppant élvezetes, egyszerűen nem lehet megúnni egy fél óra alatt. Hibája ugyan, hogy focizni nem igazán lehet benne, de a menedzser játékok kedvelőinek mindenképpen érdemes elmélyülni benne.

Most pedig a kérdésekre a válaszok következnek, melyeket a kaszinóban és a leszerződésnél használhatunk. A gép egy adatot keverhet is: pl. kérdezheti, hogy 1984-ben ki lett az év játékosa, de azt is, hogy *IAN RUSH* mikor lett az év játékosa.

Footballers of the year:
JACKIE CHARLTON — 1967
GEORGE BEST — 1968
DAVE MacKEY — 1969
BILLY BREMMER — 1970
FANK McLINTOCK — 1971
GORDON BANKS — 1972
PAT JENNINGS — 1973
IAN CALLAGHAN — 1974
ALAN MULERRY — 1975
KEVIN KEAGEN — 1976
EMLYN HUGHES — 1977
KENNY BURNS — 1978
KENNY DALGLISH — 1979
TERRY McDERMOTT — 1980
FRANK TICHEN — 1981
STEVE PERRYMEN — 1982
KENNY DALGLISH — 1983
IAN RUSH — 1984
NEVILL SOUTHALL — 1985
GARY LINEKER — 1986
CLEVE ALEN — 1987
JOHN BARNES — 1988
STEVE NIROL — 1989

GROUPS
Aberdeen
ground: Pittedrie
nichname: Dons
manager: Scott
Arsenal
ground: Highburg
nichname: Gunners
manager: Graham
Aston Villa
ground: Villa Park
nichname: Villians
manager: Taylor
Cardiff City
ground: Ninian Park
nichname: Blue Birds
manager: Burrous
Celtic
ground: Celtic Park
nichname: Bhoys
manager: McNeill
Chelsea
ground: Stomford Bridge
nichname: Reds
manager: Clough
Dundee Utd.
ground: Tannodice Park
nichname: Terrors
manager: McLean
Everton
ground: Goodison Park
nichname: Toffemen
manager: Harvey
Leeds Utd.
ground: Elland Road
nnmanager: United
manager: Bremmer
Liverpool
ground: Al Anfield
nichname: Pool
manager: Dalglish
Manchester Utd.
ground: Old Trafford
nichname: Red Devils
manager: Ferguson
Newcastle Utd.
ground: St. James Park
nichname: Magpies
manager: McFaul
Norwich City
ground: Carrow Road
nichname: Canarics
manager: Stringer
Nottingham Forest
ground: City Ground
nichname: Reds
manager: Clough
Rangers
ground: Ibrox
nichname: Gers
manager: Souness
Sheffield
ground: Hillsborough
nichname: Owls
manager: Atkinson
Sunderland
ground: Roxer Park
nichname: Rockerites
manager: Smith
Swansea City
ground: Vetch Field
nnmanager: Swans
manager: Jorath
Tottenham
ground: White Hert Line
nichname: Spurs
manager: Venables
West Hammers Utd.
ground: Upton Park
nichname: Hammers
manager: Lyall
Wolwershampton
ground: Molineux
nichname: Wolves
manager: Turner

Kupadöntők:
1967 - Chelsea-Tottenham 2-1
1968 - W.B.A.-Everton 1-0
1969 - Manch. City-Leinc. City 1-0
1970 - Chelsea-Leeds Utd. 2-1
1971 - Arsenal-Liverpool 3-0
1972 - Leeds Utd.-Arsenal 1-0
1973 - Sunderland-Leeds 1-0
1974 - Newcastle-Liverpool 3-0
1975 - Westham-Fulham 3-1
1976 - Southampton-Manch. Utd. 1-0
1977 - Manch. Utd.-Liverpool 2-1
1978 - Ipswich town-Arsenal 1-0
1979 - Manch. Utd.-Arsenal 3-2
1980 - Arsenal-Westham 1-0
1981 - Manch. City-Tottenham 3-2
1982 - Tottenham-G.P.R.1-0
1983 - Brighton-Manch.Utd. 4-0
1984 - Everton-Watford 2-0
1985 - Manch. Utd.-Everton 1-0
1986 - Liverpool-Everton 3-1
1987 - Coventry-Tottenham 3-2
1988 - Wimbledon-Liverpool 1-0
1989 - Liverpool-Everton 3-2

● **Gulyás Tibor, Debrecen**

CASTLES

A jó öreg DEFENDER OF THE CROWN valószínűleg már mindenkinél tovaröppent az emlékezet süllyesztőjébe, de a játék alapötlete talán egészen az idők (vagy a tápfeszültség) végeztéig állandó mentsvárnak fog szolgálni a fantáziahiányban szenvedő szerzőknek. Ez mondjuk nem is baj, mert ha jól emlékszünk, az egész tűrhető kis játék volt... Talán így gondolta ezt az **Interplay** néhány alkalmazottja is, amikor nekiálltak megírni a **CASTLES**-t.

Az alapötlet tehát tiszta DOC: stratégiai játék, amelyben egy untakozó despota szerepében kastélyokat építgetünk, kizsákmányoljuk a népünket, lecsapkodjuk a felénk vetődő seregeket, mignem egy szép napon Anglia királyaként folytatjuk ugyanezt, csak egy számmal nagyobb méretben. A helyszín és az idő szintén hasonló a forráshoz: Anglia, XIII. század.

Betöltés után hosszadalmas introt élvezhetünk, ahol szépen digitalizált festmények társaságában a készítők felsorolásában gyönyörködik az egyszeri játékos. Ha nem hajhássza az élvezeteket, akkor is végig fogja nézni, mert átugrani nem lehet. (Illetve lehet, csak át kell konfigurálni hozzá a játékot, ahol is 'exclude' helyett cselesen 'include'-ot kell választani.) Miután ezzel megvolnánk, egy menü jelentkezik be, ahol elkezdhetünk hozzászokni a játék egészén végigvonuló régies angolsághoz, azonkívül beállíthatjuk az indító paramétereket. A MESSENGERS valószínűleg valami hírvivőkre vonatkozhat, de semmi különbséget nem észleltünk a két eltérő lehetőség között. Úgyszintén a WORLD pontnál is, ahol a két opció a reális és a fantáziabeli helyszínre vonatkozik. A RANK a nehézségi fokozatot mutatja (peasant/prince/duke/king), 'paraszt'-ként ritkábban és gyengébb seregek fognak megtámadni, továbbá kevesebb baleset történik az építkezés közben. A CAMPAIGN-nel adjuk meg, hogy hány kastélyt kell építeni (a legkönnyebb nyilvánvalóan a SINGLE), a SPEED-nél pedig a sebességet határozzuk meg (ezt célszerű FAST-ba rakni, mert így sem telik túl gyorsan az idő). A KING-nél átírhatjuk az Edwardot a saját nevünkre, BUILDING-nél pedig a kastély nevét. Sok hatását ennek sem láttuk, mert ha átírtuk valamire, a program azt nem jegyezte meg és 'I. Nehézségi Fokozat' néven építettük a 'Névtelen' várat. Örömteli hír: az érdekesen üzemelő indítómenüből a DONE (vagy '**Esc**') választásával villámgyorsan átmenekülhetünk a játékba.

A főmenüs tortúra után rendkívüli látvány tárul elénk: a képernyőn a nagy semmit látjuk. (Ha Peasant nehézségi fokozatot állítottunk be, akkor elképzelhető, hogy már kész alapokat kapunk — de erről majd később). Jobb clickre megjelenik a főmenü, alatta pedig néhány információ:



— az első sorban a dátum. A játék 1280. márciusában kezdődik. Évenként mindössze 9 hónapot (március 1.-november 30.) lehet építkezni, télen a dolgozóink álomra szenderülnek és a munka szünetel;

— az alatta levő két sor tartalmazza (-ná) a király és a kastély nevét, amit ha a menüből átírtunk volna, a program sajátos módon elfelejt;

— a BANK jelzi az államkincstár jelenlegi állapotát, kezdetben 3.000 rénes sztotyinka boldog tulajdonosai vagyunk. Az építkezésen dolgozók pénze és a katonáink zsoldja minden hónap első napján automatikusan levonódik ebből (télen nem kell fizetni őket). Ha a bank átmenetileg kiürülne, akkor a munkásaink és a katonáink természetesen szép lassan el kezdenek elszállingózni.

— a PIECES mutatja a várunk erősségét, ami többek között a hadseregünk maximális méretét is meghatározza. A kastély erősségét egy új építőelem (fal, kapu vagy torony) alapozással növelhetjük eggyel. Érdekes módon, nem csak a már készen álló fal, hanem már maga az alap is beleszámít az erősségbe.

— a RESOURCES jelzi az építkezéshez rendelkezésre álló nyersanyag mennyiségét. Ez kezdetben 35-40 körül van (ha a program félkész kastéllyal kezdett, akkor 10), és mivel az építkezés ideje alatt is termel valamennyit a Láthatatlan Ember, úgy kb. 70-75 erősségű kastélynál fogyunk ki véglegesen belőle. Ezután már csak elvétve kapunk valami utánpótlást belőle, tehát mindenféle erőlködésünk ellenére sem tudtunk 88-asnál erősebb kastélyt építeni. (Illetve tudtunk, csak azt nem a játékból, hanem a Norton Utilities nevű építő/romboló malterkanállal).

A főmenü pontjai előtt még néhány kezelőbillentyű: az '**M**'-mel lehet ki bekapcsolni a zenét, '**Esc**' a pause, '**F**' vált a kastély elöl/hátulnézeti képe között, '**Q**'-val pedig jelezzük, hogy meguntuk a játékot. (Ha valaki PC-n játszik és nincs egere, akkor a numerikus billentyűzet nyilaival mozgathatja a kurzort, '**SPACE**' a kiválasztás, és '**Z**' kapcsolja ki/be a menüt.)

(DESIGN)

A leendő kastély tervrajza jelenik meg. Ha a játékot most kezdtük el, akkor nyilván ezt a menüpontot kell azonnal használatba venni, hiszen az első alap lerakásáig semmi sem fog történni.

A bal felső részen kétfajta toronytípus, fal és kapu közül választhatjuk ki az aktuális elemet, de ezt a játéktérben a már kész falrészekre clickelve is megtehetjük (ugyanígy kérhetünk a falakról akkor is, ha nem a DESIGN-képernyőn vagyunk, hanem az építkezést figyeljük). A '*behajtani tilos*' tábla választása után egy már lerakott alapot törölhetünk. Ha a kurzort a játékképernyőre visszük, akkor a program pozícióként mutatja, hogy hova lehet letenni az aktuális elemet. Falat lehet átlós irányban is építeni, kaput nem. Ha a RESOURCES nem nulla, akkor az elemet sima clickkel lehet letenni, és villogva mutatja, hogy ő az aktuális.

Az aktuális elem infoi a falrészek alatt láthatóak. A dátum után az elem megnevezése, illetve hogy külső vagy belső (INNER

csak akkor, ha teljesen bekerített részre tesszük le. HEIGHT mutatja a leendő magasságot, ami elemenként természetesen változó, de mindegyiknél három fokozatot állíthatunk be a nyilakkal. Nem célszerű szélesebb illetve magasabb falakat gyártatni, mert a kastély erejét ezek nem növelik, viszont több időt vesz igénybe az elkészülésük.

A LABOURERS-nél lehet beállítani, hogy az elem építésénél hány munkás sürgölődik. A maximális szám elemenként 90 lehet, de ez még nem jelenti azt, hogy a munkások el is kezdték építeni. A dolog hátterében az áll, hogy az építés folyamata a logikus szereposztás alapján zajlik (először a kubikusok ásnak és talicskáznak egy kicsit, aztán jönnek a kőfejtők, kőművesek és segédmunkások, majd amikor egy szint készen van jönneki az ácsok az állványzattal és így tovább). Ez így mondjuk logikus is lenne, csakhogy az embereket nem beosztás szerint, hanem ömlesztve küldjük a falakhoz, így elképzelhető, hogy egy alaphoz 90 ácsot rendelünk ki, akik így nem nagyon fognak semmit sem csinálni. Így tehát ha egy falnál vannak embereink, és még sem építik, akkor a legegyszerűbb az összes embert kivonni onnan, majd 8-10-et visszavezényelni, a többieket pedig csak akkor odaküldeni, ha elkezdték az építkezést. (10-15 nap mindig beletelik, amíg elkezdik az építkezést, tehát addig várjunk a visszahívással!)

Ha az elemnél nincsenek emberek, akkor a LABOURERS felirat alatt NO WORKERS mutatja a hiányt, a kész falnál COMPLETE a jellemzés. Ha legalább egy embert küldtünk valahova, akkor DAYS LEFT-nél látjuk az elem felépítéséhez szükséges időt. Ez maximális létszámot és középméretet figyelembe véve 90 (fal), 120 (torony) és 150 (kapu) nap, minimálisnál mindig 250, ami nem is változik.

A napok száma alatt látjuk a fal jellemzését. A BUILDING (vagyis építik) az ideális, UNSTABLE-nél a fal labilis és az építés addig szünetel, amíg a mellette levő fal (vagy torony) építésénél dolgozók el nem érik azt a magasságot, amit az aktuális fal. (Ha a szomszédban nincs senki, akkor nyilván oda kell küldeni néhány fickót.)

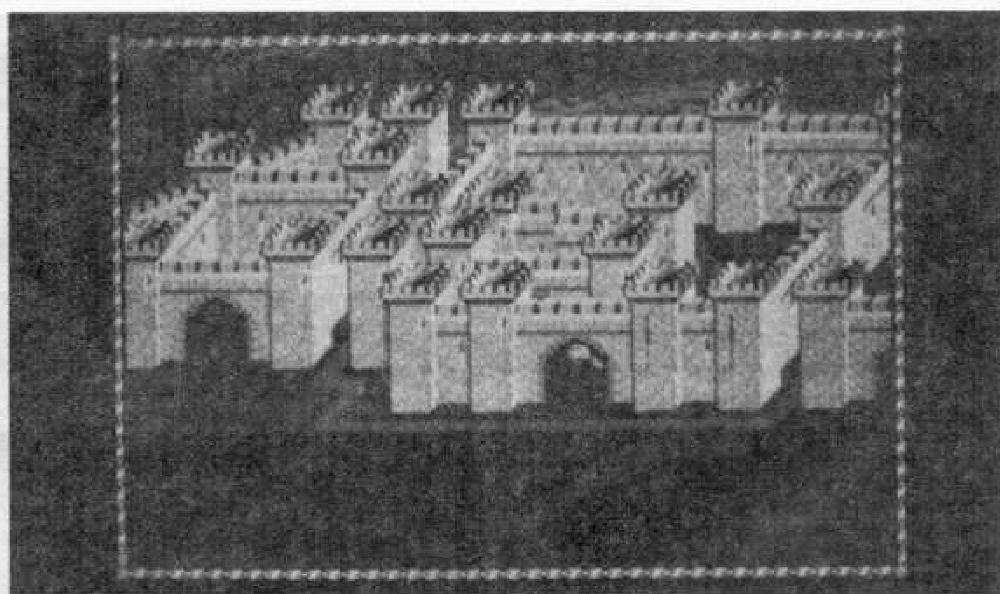
Lejjebb az elem típusától függően néhány pluszt kapcsolhatunk ki/be:

— kapunál OPEN DOOR van, amivel majd a leendő kaput (vagy ha van vizesárok, akkor felvonóhidat) nyitjuk csukjuk. Semmi értelme, mert ellenségs támadás a bezárt kapunak semmi jelentősége;

— toronynál WINDOWS-zal az ablakokat lehet hajtogatni (értelme pont annyi mint a kapunak);

— falnál lőréseket (ARROW SLITS) és üstöket (CAULDRONS) kérhetünk. Ezeket még azelőtt be kell kapcsolni, mielőtt a fal felét felhúzzák (később már nem lehet). Ha lőréseket nem kértünk, akkor csatánál nem lehet majd íjászokat tenni a falra. Az üst egy plusz szolgáltatás: ha az ellenség elérte a falat, akkor rövid ideig rongálja, majd teljesen leontja — ha kértünk üstöket, akkor a rongálás megkezdésekor a fal tetején majd megjelenik egy figura, és az első ellenséges harcos nyakába egy adag kátrányt zúdít, tehát csak a második ideérkező harcos tudja majd lerombolni a falat. Üstök csak vízszintesen, lőrések csak vízszintesen és átlósan álló falakon lehetnek (függőleges falakon semmi).

Itt is a RESOURCES mutatja a nyersanyagokat (ha nulla, nem lehet új elemet lerakni). FREE az építésre még be nem osztott munkások létszáma (innen küldünk fickókat az épülő falakhoz, és ide kerülnek vissza az elkészült falakon dolgozó emberek), HEIGHT pedig az aktuális elem jelenlegi magassága.



△ *Íme az egyedi design alapján épült CoV HQ*

(LABOUR)

Itt béreljük a munkásokat. HIRE választására minden csoportból hússzal növeljük a szükségletet, FIRE-ral hússzal csökkentjük. Lejjebb vannak felsorolva a munkások típusai, ahol a nyilakkal egyenként is megadhatjuk a szükséges létszámot. Az első szám az aktuális, a második a szükséges létszám. Munkások csoportjai: DIGR (kubikos), CARP (ács), MASN (kőműves), QUAR (kőfejtő), CART (fuvaros), SMITH (kovács) és LABR (segédmunkás). A TOTAL-nál látjuk az összlétszámot, FREE a be nem osztott figurák száma, WAGES pedig a munkások egyes csoportjainak bére alapján számított összköltség.

A bérekkel a WAGES pont választása után manipulálhatunk. Növelni nincs sok értelme, mert attól nem fognak jobban dolgozni. A munkásokon kívül viszont itt lehet változtatni a gyalogosaink és az íjászaink zsoldját is. Ezt később majd érdemes lesz növelni, mert így nagyobb hadseregeket toborozhatunk.

(TAXES)

Itt állíthatjuk be az adót nagylelkű (2.000), normál (2.500), elnyomó (3.000) és zsarnoki (3.500) fokozatokban. A legmagasabb adót csak akkor szedhetjük be, ha a kastélyunk már legalább 50-es erősségű. Az adót a téli szünet alatt gyűjtik be, de ha átmenetileg pénzzavarba kerülnénk, akkor a LEVY TAXES melletti ablak bekapcsolásával lehetőség van azonnali (pontosabban a következő hónap 1-én) történő adóbeszedésre is. Előtte természetesen állítsuk be a nyilakkal az azonnali adó mértékét (max. 400). A rendkívüli adó csak az adott hónapra vonatkozik (ha megint be akarunk szedni, akkor ismét be kell kapcsolni) és természetesen levonódik a télen begyűjtött adó összegéből.

TREASURER menüpont választására a kincstárosunk előrántja az egyszerűsített kettős könyvelését, és előadja, hogy a katonák és a munkások e havi bére éppen mennyi, mennyi pénz van a bankban, és mennyi adót fogunk télen beszedni. Az OTHER CASTLES rovat számunkra csak poétikusnak tűnt, mert ugyan azt feltételezi, hogy majd máshol is lehet kastélyokat építeni — de ez nekünk kevéssé sikerült, így tehát jövedelmünk sem származott belőle.

(MILITARY)

Itt adunk parancsot a katonáinknak, és ez a menüpont lesz automatikusan aktív, ha a kastélyt támadás éri.

Az ARCHERS (íjászok) és INFANTRY (gyalogosok) melletti nyilakkal állíthatjuk be a szükségletet. A maximális létszám részint a kastély erősségétől, részint pedig a katonák zsoldjától függ. Amíg nincs egyetlen alap sem lerakva, addig nem toborozhatunk katonákat, az első alap után 10-10, 40-es erősségű kastélytól 300-300, 70-estől 400-400 katonát bérelhetünk az eredeti zsoldjukért. Ezután már csak a zsold növelésével lehet nagyobb seregre szert tenni, a maximális létszám 700 lehet mindkét csapatnál. Akárcsak a munkásoknál, a katonáknál is néhány nap szükséges ahhoz, hogy a kívánt létszám meglegyen.

A UNITS melletti nyilakkal állíthatjuk be, hogy a két egység jelenlegi létszámát hány csapatra osztjuk (0-10, a program arányosan elosztja őket). Általában az volt a legcélszerűbb, ha ötvenes csoportokban harcoltatjuk őket.

Ha a program *'Berserk Celts on suicide run'* vagy *'Enemy approach from west/southwest/south/southeast'* felirattal jelzi, hogy ellenség közeledik, akkor automatikusan ez a menüpont lesz aktív, és felállíthatjuk az egységeinket. Ez is elég nagy blődli lesz: az ellenség célja az, hogy mielőbb elérje a várfalakat és szép sorban lerombolja azokat. Nekünk nyilván ezt kell megakadályozni, tehát a legegyszerűbb módszer, ha nem a várfalakon, hanem kint a terepen szállunk csatába velük. Ha az ellenség délnyugat felől közeledik, akkor pont a terep bal alsó sarkából fog előbukkanni, ha nyugatról, akkor egy kicsit feljebb, ha délről akkor az alsó rész jobb szélén levő erdőből, és ha délkeletről, akkor a jobb alsó csücsökből. Az íjászaink maguktól tüzet nyitnak, ha az ellenség lőtávolon belül van, a gyalogosaink pedig árkon-bokron az ellenség felé sietnek (ezért nem érdemes váron belül elhelyezni őket — várfalra meg nem lehet). Ha túl gyorsan érik el az ellenfelet, akkor az íjászok még nem ritkították meg eléggé őket. Ennek megfelelően az íjászainkat az első két esetben állítsuk fel egy vonalban a kastélyunktól balra lefelé levő



△ ***A drága apátnő mindenkiben farkasembert lát***

szikla mentén (esetleg tehetünk egy-kettőt az ellenséghez legközelebb levő két toronyba is), a gyalogosokat pedig tegyük fel egészen a bal oldali várfal mellé, a tengerhez. Ha délről jön az ellenség, akkor az íjászokat a terep közepétől kicsit jobbra állítsuk fel, a gyalogosokat pedig jóval feljebb, ha délnyugatról, akkor az íjászokat a jobbra levő szikla mentén, a gyalogosokat pedig a jobb oldali várfal mellé, a tengerhez.

Ha az ellenségnek sikerülne elérnie a falakat, akkor szépen elkezdi lerombolni őket (ha tettünk rájuk íjászt, akkor természetesen azok is ott lelik a vesztüket). Ezt még késleltethetjük azzal, hogy a DIG MOAT ponttal vizesárkot ásunk a vár köré. Ezt nem harc, hanem építkezés közben lehet csinálni, és a katonák csak akkor hajlandóak ásni, ha a munkások között van legalább 1 Digger (biztos kölcsönkérik a talicskáját). A vizesárok körülbelül 15-20 másodpercig késlelteti az ellenfelet (elkezdik betemetni — majd ki kell ásni megint), addig pedig az íjászaink nyugodtan lelődözhetik őket, vagy odaérhetnek a katonáink.

A játék elején támadó fickókat nyugodtan vissza lehet verni egy 100-100 fős sereggel is, de a későbbiekben egyre erősebb seregek fognak érkezni. Az ellenségnél egyébként az emberkék színe jelöli az erejüket (szürke/kék/piros).

(FOOD)

A FOOD SUPPLY a kastélyban felhalmozott élelmiszertartalékot jelzi (ha a legkönnyebb fokozatban már félkész kastéllyal indultunk, akkor 3.000 egyébként 0). Ez a katonák és munkások téli ellátására szolgál, év közben nem fogy. Ha nincs elég, a következő évet megint csökkentett létszámmal kezdjük. (Egy 300-300 fős hadsereg és maximális mennyiségű munkás ellátására, kb. 250-300 egységnyi kaja elegendő). A kaja a legdrágább tavasszal (3/egység), így tehát szeptember, október és november hónapokban célszerű a BUY FOOD melletti ablakot bekapcsolni, amikor csak 1 sztotyinkát kérnek érte. Előtte persze megint csak állítsuk be a max mennyiséget (150).

(OPTIONS)

Itt a szokásos felhasználói opciók vannak. SAVE/LOAD-dal megerősítés után játékállást menthetünk/tölthetünk 20 helyre, QUIT-tel kilépünk, SPEED-del pedig a sebességet állíthatjuk (nyugodtan lehet SWIFT-ben). A COUNSEL választásával tanácskozásra hívjuk kedvenc lovagunkat, Sir Richard of Westhamptont. Sir Richard a tanácskozáson elmondja, hogy milyen népszerűségnek örvendünk a nemesség, az egyház és az alattvalóink körében (ez annak a függvényében változik, hogy a különböző történésekre hogyan reagáltunk), melyik a legkönnyebben meghódítható kelta tartomány (azt elfelejti elmondani, hogy oda hogyan lehet eljutni), továbbá két tippet ad (50-es kastély=legnagyobb adó, nagyobb kastély=nagyobb hadsereg).

Események

Az építkezés unalmas hétköznapjait különféle események teszik színesebbé a la DEFENDER OF THE CROWN. Ezek a következők lehetnek:

Hungry rats eats your food reserve.

Néhány patkány megdézsmálta az élelmiszerkészletünket. Kábé 50 egységnyit szokott fogyni.

Scaffold collapses! Ten carpenters died.

Valamelyik épülő falrészletnél leomlott az állványzat és tíz ács meghalt. Ilyenkor az adott résznél azonnal abbamarad a munka, és természetesen az oda kiküldött Labourers-létszám is tízzel csökken. Vonjuk vissza az összes embert innen, aztán újra küldjük ki őket, hogy újra elkezdjék a munkát.

The building stops during winter.

Vége az évnek, télen az építkezés szünetel. Jön egy kép a sziesztázó királyi családról, aztán folytatódnak a munkák a következő év márciusában.

Wall segment collapses.

Két-három évente az egyik falrészlet teljesen önálló módon ledől és a vár ereje eggyel csökken. Ha újra fel akarjuk építeni, akkor ilyenkor újra le kell rakni az alapjait is.

Archers bow become obselete.

Ötven sztotyinka kiadás az íjászaink felszerelésére.

Labourers went two days holiday.

A munkások két szünnapot óhajtanak. Ha megadjuk nekik, akkor az építkezés két napig szünetel, viszont növekszik a reputációnk a köznép szemében.

Carters complain, they need £50...

Ötven sztotyinka kiadás az ácsok új állványaira.

Your ward receives a gift...

Ez az egyetlen pozitív esemény: egy ismeretlen adakozó 100 fonttal gyarapítja a kincstárunkat.

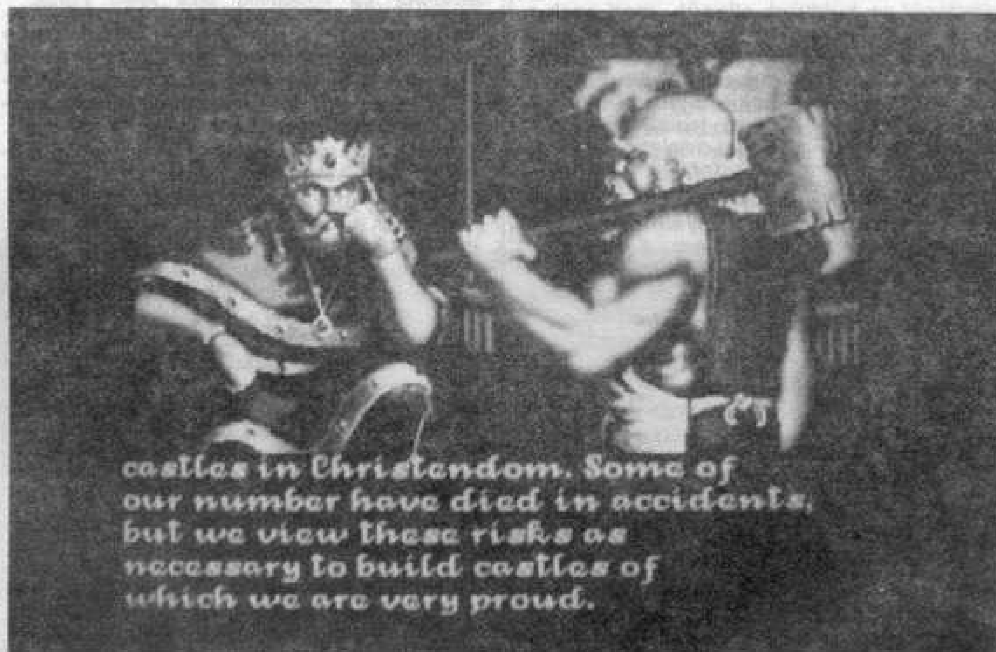
Someone has been spreading...

Valaki botrányos pletykákat terjeszt rólunk. Ennek nincs különösebb következménye. Akkor szokott jönni, ha visszaengedtük az országba száműzött öcsénket.

Történetek

Talán a játék szerzői is érezték, hogy az építkezés és az azt néha megszakító támadások nem kimondottan izgalmasak, így tehát a játékba betoldottak egy kalandszálat is. Különféle események fognak történni, amelyekre két három lehetséges reakció közül választhatunk. Ezek fogják befolyásolni a megbecsülésünket a nemesség, a jónép és a papság körében. A reakcióink általában újabb eseményeket fognak kiváltani, és egy-egy sorozat idővel önálló kis

▽ ***Kőműveseink igazán bizalomgerjesztő figurák***



történetté alakul. Az egyes történetek egymással párhuzamosan zajlanak. Egy párat összeirkáltunk nektek a — szerintünk — helyesnek itélt válasszal, a többinél pedig mindenki önállóan játszhatja Bölcs Salamon szerepét. A válaszok egyébként nem befolyásolják különösebben az építkezést menetét, maximum az vonódik le a kincstárunkból, amikor pozitív választ adunk egy pénztarháló kérésére.

—— Kelták #1 ——

Az egyik keltákkal kapcsolatos történetben, az igen befolyásos Cynan klán egyik fia, bizonyos Henry kér tőlünk menedéket, mert meggyűlt a baja a családja többi tagjával. Adhatunk neki menedéket (*Shelter him*), akár pénzért is (*Shelter him, until he pay*) vagy elküldhetjük. Ha befogadtuk, nemsokára egy hírnök érkezik a többi Cynantól, akik Henry kiadását követelik. Ha kiadjuk nekik (*Hand Henry over to them*), akkor ennek a történetnek vége is, ha visszautasítjuk a kérésüket, akkor nemsokára egy sereggel jönnek érte. Itt még húzhatjuk az időt azzal, hogy váltságdíjat kérünk érte (a hírnök elmegy, majd 2-3 hónap múlva visszatér a nemleges válasszal), de a vége úgyis az lesz, hogy megostromolják a kastélyt.

—— Kelták #2 ——

A következő kelta történet azzal kezdődik, hogy először is egy hírnök jön a legnagyobb klántól, a Gwyneddektől, akik azt óhajtják, hogy háborúság helyett, inkább beszélgessünk velük egy kicsit. Mi jóhiszeműen elfogadtuk a találkát tőlük (*Agree, and meet him good faith*). Egy idő után azt üzenték, hogy ha tényleg tiszták a szándékaink, akkor ne építgessünk kastélyokat a hegytetőn, mert morcosak lesznek tőle. Visszaüzentük nekik, hogy ezt az egyet még befejezzük, aztán nem építünk többet (*Tell him that you will finish this one...*) A következő ajánlatuk úgyis az lesz, hogy kotródjunk el a ködös Albionból, aztán megostromolják a várat. Tehát ez a történet is elég egyesélyes, szóval akár már az első alkalommal lefejezhetjük a küldöncüket — akkor máris támadnak.

—— Kelták #3 ——

A harmadik kelta történet egy agyba-főbe vert lovagunk érkezésével kezdődik, aki arról tájékoztat, hogy lázadó kelták megtámadták valamelyik kőbányánkat és lemészárolták a bányászainkat. 200 katonát még véletlenül se küldjünk ellenük, mert ezek a várőrségből tűnnének el — inkább támadjuk meg a legközelebbi kelta falut, és ejtsük túszul a lakosságot (*Attack the closest celt village...*). Erre nemsokára egy hírnök érkezik a kelta hercegektől, azzal az üzenettel, hogy azonnal engedjük szabadon az asszonyaikat és gyermekeiket. Mondjuk, hogy hajlandóak vagyunk szélnek ereszteni őket, ha abbahagyják a bányáink lerombolgatását (*Agree to return them, if they stop attacking the quarrys*). A hírnök ezzel megint eltűnik pár hónapra, aztán azzal jön vissza, hogy ugyan utálnak minket, mint varjú a rohadt tököt, de a családjukat jobban szeretik, mint amennyire bennünket utálnak — elfogadják az alkut. Húzzuk az időt azzal, hogy majd meglátjuk a dolgot (*Tell them that you will wait and see*), aztán legközelebb már engedjük el őket (*Agree to release them*), különben megtámadják a kastélyt. Aztán kezdik az egészet újra.

—— Az apátnő története ——

Egy szép napon a St. Martha rend kolostorának apátnője érkezik azzal a nagyszerű hírrel, hogy emberfarkasok garázdálkodnak a környéken, és küldjünk ellenük katonákat. Küldjünk ellenük 50 katonát (az apátnő szerint 20 kevés lesz), hogy kivívjuk az egyház megbecsülését. Az apátnő nemsokára azzal állít be, hogy a kőműveseink között egy csomó boszorkánysággal is foglalkozik szabad idejében, tehát végezzük ki őket. Kivégezni azért még nem fogunk, de engedélyezzük neki, hogy próbát tegyen velük (*Allow the abbess to hold trials*). Nemsokára egy melák kőműves jön azzal, hogy mivel az építkezés rosszul halad a Kőműves Kelemen-módszerrel szeretnék segíteni a saját munkájukat — engedjük meg nekik is, amennyiben többet nem boszorkánykodnak. Hamarosan megint előkerül az idióta apátnő, hogy most már biztos abban, hogy a kőművesek között boszorkányok vannak... A nyaggatásunkat nem is hagyja abba addig, amíg be nem panaszoljuk a püspöknél (*Complain the bishop about abess's...*). A püspök elmegy kivizsgálni az esetet, az apátnő pedig szépen foglyul ejti őt is, mert hirtelen felindulásból a saját püspökét is emberfarkasnak nézi. (**Igen, ezek a vallásos dolgok néha elhatalmasodnak az embereken... — CoVboy**) Küldjük Sir Westhampton seregét a püspök kiszabadítására (*Order the army of Westhampton...*), aki nemsokára meg is jelenik nálunk, hogy köszönetet mondjon nekünk. Aztán megvág bennünket egy százasra, mert az igaz ugyan, hogy az apátnő enyhén szólva megőrült, de azért még nem kellett volna romba döntenünk egy egész kolostort (*Give him £100*).

—— Ashley története ——

Ez egy Hobin Rood-szerű történet lesz, némileg elferdített nevekkel. Jó hosszú. Úgy kezdődik a dolog, hogy elénk vezetnek egy Ashley nevű redkívül pofátlan férfit, aki eddig vadorzásból tartotta fent magát a legszebb vadaskertünkben. Bocsássunk meg neki, azzal a feltétellel, hogy abbahagyja a vadorzást (*Pardon him, if he promises...*). Ashley elámul a nagylelkűségünkön, aztán meghív a kunyhójába ebédre. Azt mondja, a legjobb helyről szerzi be a kaját. Legközelebb megint vadorzásért hozzák elénk — bocsássunk meg neki még egyszer. Harmadszorra a lovagjaink már teljesen elképednek azon, hogy hogyan is tűrhetjük el ennek a fickónak az arcátlanságát. Mielőtt a lovagjaink fellázadnának, megnyugtatásukra végeztessük ki szépen Ashleyt. *Execute him* vagy *Imprison him* — tökmindegy, mert Ashley úgyis megszökik a börtönből, aztán beveszi magát az erdőbe. Katonákat a várőrségből ne küldjünk utána, inkább tűzzünk ki a fejére 50 arany vérdíjat (*Place a £100 bounty...*). Idővel megjelenik egy erdészruhába öltözött ember, azzal hogy kéri szépen a váltságdíjat, mert itt hozza Ashley urat. Ne fizessünk, inkább húzzuk le a csuklyát a száműzött fejéről (*Unmask the outlaw...*) — igen, ez az Ashleyt hajkurászó bellinghami városbíró volt. Ashley az volt, aki hozta. Közben megint meglógott. Legközelebb a bellinghami városbíró 100 katonát kér erősítésnek Ashley és bandája ellen. Küldjük el neki, azzal a feltétellel, hogy most már vagy Ashley életét akarjuk — vagy az övét (*Give him one hundred infantry...*) A városbíró következő üzenete az lesz, hogy rajtaütött Ashleyn, de az levágta 30 emberét és sikeresen meglógott, mert a szülőfaluja, Rathby minden lakosa együttműködik vele. A falut ne égessük le, inkább ígérjünk 200 fontot a nyomravezetőnek a faluból. Erre a faluból fog jönni valaki, azzal, hogy ő szívesen kihirdeti a vérdíjat, de senki nem fog segíteni nekünk, mert Ashley egy becsületes fickó, a városbíró viszont kiszipolyozza a népet. Itt a történet kettéágazhat: vagy emeljük a vérdíjat addig, amíg egy bérgyilkos orvul meg nem ölui derék ellenfelünket, vagy mondjuk kivégeztetjük a tehetetlen városbírót. Utóbbi esetben gyámunkká kell fogadnunk a lányát, aki természetesen fülig szerelmes Ashleybe és az meg is fogja szöktetni a kastélyunkból. Parasztnak öltözve állítanak be hozzánk, és azért a kegyért esdekelnek, hogy kitakaríthassák a palotát. Jó pénzért takaríthatnak (*Allow them to do so, if they pay...*) — aztán levágják néhány emberünket, és meglógnak a lánnyal. Erre valahonnan előkeveredik az imént kivégzett városbíró, és azzal a tervvel áll elő, hogy rendezzünk íjászversenyt, ahol a fődíj egy ezüst nyílvessző lenne. Ashley biztos eljön a versenyre, és akkor elkaphatjuk (*Agree to the scheme...*). Ashleyt tényleg el is kapjuk, és pofátlanul azzal köszönt bennünket, hogy igazán meg van sértve, mert nem tettünk eleget az ebédmeghívásának. Ha megpróbálnánk megint lecsukni, akkor megint meglógna és kezdődne az egész elölről — tehát inkább bocsássunk meg neki, és tegyük meg erdésszé (*Pardon him, and make him a warden*). Erre a lovagjaink háborogni kezdenek, aztán egy hírnök arról értesít bennünket, hogy az egyik lovagunk szerencsésen pontot tett a kardjával Ashley életének a végére. Küldjünk kémet a lovagok közé (*Send someone to spy...*), akik kideríti, hogy Ashleyt kedvenc lovagunk, Sir Westhampton unokaöccse nyírta ki — de csakis a hozzánk való lojalitásból. Ez derék dolog, de mivel a bűnösöknek bűnhődniük kell, csukassuk be (*Imprison him*) és ezzel be is fejeződött ez a történet.

Ilyen történetekből van még vagy 10-20, amelyeket inkább most nem fogunk végigmesélni. Már csak azért sem, mert nyilván valamivel izgalmasabb kitalálni a megoldásukat, mint mondjuk itt elolvasni. A játékban pedig csak építjük a kastélyt, építjük, építjük — aztán a szórványos támadástól eltekintve nem történik semmi. Aztán miután elfogytak a nyersanyagok, már építeni sem tudunk.

A grafikai kivitelezés különösen az állóképeknél sikerült nagyszerűen, a zene már kevésbé tetszik. A játék talán még egész élvezetes is lenne, ha sikerülne elmenni hódítani — de az valószínűleg nem fog menni a News-ban említett scenario disk nélkül. Anélkül viszont az egész alapjáték nem túl sokat ér. Nem baj, azért elszórakozhattok vele.

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

Mostanában levelezésünk egyik fő témája, miért hanyagoljuk annyira a C64-es programokat. Ezen belül is sokan kész listákat küldenek nekünk, azt kérve, ha csak pár szó erejéig is, de írjunk valamit a listán szereplő játékokról, mert halvány gőzük sincs, mi a játék célja stb. Ezeket a listákat egybevetettük, és megállapítottuk, hogy igen sokan kértek info(ka)t az SSI egy bizonyos GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER c. programjáról. Az igazság az, hogy eddig még olyan news-t nem találtunk, ami magasztalta volna eme újkori RPG műalkotást, sőt mi több, általában le is húzták a színvonalát. Ám engedve a nyomásnak, következzék néhány tipp és egy halom térkép.

Az **SSI/US Gold** programozói sem gondolták, hogy milyen balsikerrel fog járni új sorozatuk a **Savage Frontier** beindítása. Aki ismeri az SSI játékait, hamar felfedezi a GSF hiányosságait, amit ma egy ilyen névvel rendelkező cég nem nagyon engedhet meg magának. Az **SSI**-re eddig is az volt a jellemző, hogy mindig újítottak valamit, ez azonban most mintha elmaradt volna. A játék C64-en 4 lemezt elfoglal, ám hiába várunk valami új grafikát, új ötletet, ilyet sajnos nem találunk.

Az új sorozat helyszíne a *Sword Coast*-tól északra terül el, messze nyugatra az előző helyszínektől. Karakterünk 3000 tapasztalati ponttal indul, általában 2-es szintű karakternek való feladatokkal, a varázslatok maximális szintje pedig 6-8 között van.

A játék úgy indul, hogy szereplőnket mindenéből kifosztották, kivéve egy kis arany tárcát, ami nála maradt. Szereplőnk és társai megesküdtek, hogy elkapják a tolvajt, és bosszút állnak. Miután a lehető legjobban újrafegyverkeztek, a társaság találkozik *Krevish*-sel, aki egy új megbízatást ad. Az új megbízatás teljesítése közben fedezik fel a *Sword Coast*-ot fenyegető igazi veszélyt, *Zhentarim* felől. Csak a társaság háríthatja el a veszélyt...

A játék egyik gyenge pontja, hogy nem jelzi, ha egy küldetést teljesítettünk. Jó példa erre *NeverWinter*, ahol a feladatokra csak célzás van, azok viszont teljesíthetetlennek tűnnek.

Talán a program legnagyobb hibája, hogy lemaradt a **BANDAGE** menüpont.

Elrontották az időkonstansokat is. Hiába vesszük a sebességet a leggyorsabbra, akkor is igen lassú a játék, miközben a harc üzeneteit meg nem tudjuk végig elolvasni. Szegényes a vízi harc kidolgozása is.

Tippek:

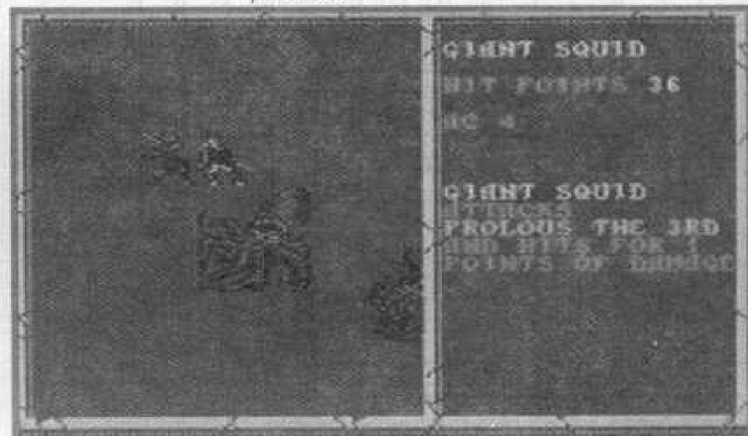
- Ha csónakkal közlekedünk, nagyobb biztonságban vagyunk.
- A világtérkép nem négyszögű.
- *Krevish*-t vigyük magunkkal.
- Célszerű első célpontnak *Nesme*-t választani (*Yartar*-tól északra), majd menjünk *Everlund*-ba, húzzuk ki a varázslót a trutyiból, a szivárványszerű macskáival együtt, onnan pedig irány *Secomber*. A továbbiakat majd megtudjuk ott...
- *Ascore* keleti végéhez csak akkor jutunk el, ha a játékot gyakorlatilag befejeztük, ööö izé, szóval ott még lesz gondunk, mert a programozók szenzációs ötlete következtében a csaták nem fejeződnek be...
- Egy csatán úgy lehet túljutni, ha a labirintus bármely részén távozunk a helyszínről. Ekkor azonnal kezdődik egy új csata. Ha rossz irányba mentünk, esetleg vissza kell fordulni, és az előző csatát újra végig kell játszani...
- A végén még ott van *Vaalgammon* is, akivel jól elszórakozhatunk. Mindenféle disznóságokat varázsol, és nagyon alacsony az **AC**-je is. Többek között *Shambling mound* védi, ami ellen az egyetlen igazán hatásos eszköz a *Wand of Defoliation*, vagy újkori nevén *Agent Orange*. Ez egyébként a *Star mountain* nevű vidám helyen található.
- A végső küzdelem egy eredeti ötleten alapszik, ami érdekessé teszi. Van egy nagyon egyszerű trükk is, ami elősegíti a könnyű győzelmet... **(meg még mit nem, azért nem kell mindent az Olvasók orrára kötni! — CoVboy)**.

Magyarázat a térképekhez:

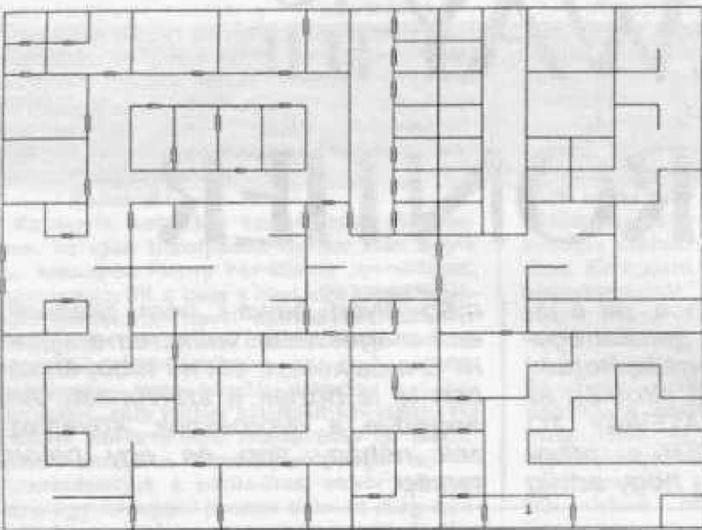
Ascore: 1 — Mielőtt itt áthaladsz, mentsd ki az állást
Everlund: 1 — Itt a főnök; 2 — Csónak; 3 — Pihi
Gundbarg: 1 — Pihi; 2 — Hajó; 3 — Rejtett ajtó
Kraken base: 1 — Csónak
Port Llast: 1 — Itt rejtőznek a fickók; 2 — Info (Look vagy Search); 3 — Pihi; 4 — 'KAS'
Llorkh: 1 — Bolt; 2 — Csónak
Llorkh labyrinth: 1 — Kijárat
Loudwater: 1 — Csónak
Luskan: 1 — Hajó a szigetekre; 2 — Torony; 3 — Pihi
A kalózoktól jó cuccokat szerezhetünk. A margoyle nevű állatot csak varázserejű szerkentyűkkel (vagy varázslattal) lehet agyonverni!
Nesme: 1 — Itt menjünk át a falon; 2 — Bolt; 3 — Pénztár; 4 — Csónak
NeverWinter: 1 — Csónakház; 2 — Magic Shop; 3 — Pihi; 4 — Kocsma; 5 — Ajándék; 6 — Ide hozd a meteorit ércet; 7 — Bolt; 8 — Vault
Secomber: 1 — Itt lesz az öreg, ha kihúztad a trutyiból; 2 — Pihi; 3 — Bolt; 4 — Csónak
SilveryMoon: 1 — Csónak; 2 — Magic shop; 3 — Fegyver + info
Sundabar: 1 — Csónak; 2 — Training hall
Tower: 1 — Rejtett ajtó; 2 — Innen jutunk...; 3 — ... ide
Uttersea: 1 — Meteorit érc lelőhely; 2 — Pihi; 3 — Cucc lelőhely
Yartar: 1 — Krevish. Vigyük magunkkal. Irány Nesme; 2 — Training hall; 3 — Pihi; 4 — Kocsma; 5 — Bolt; 6 — Vault; 7 — Csónakház; 8 — Templom

A harcok kezdetben kihívóak, de amint karakterünk túljut a 3-as szinten, a küzdelem a végső összecsapásig egyre könnyebb lesz. A labirintusok a **Pool of Radiance**-hez hasonlíthatók leginkább, a feladatok pedig a **Secret of the Silver Blades**-hez állnak közelebb. Ja és majdnem elfelejtettük, kb. most dobja ki a piacra az **SSI** a sorozat 2. részét **TREASURE OF THE SAVAGE FRONTIER** címmel. Kíváncsian várjuk!

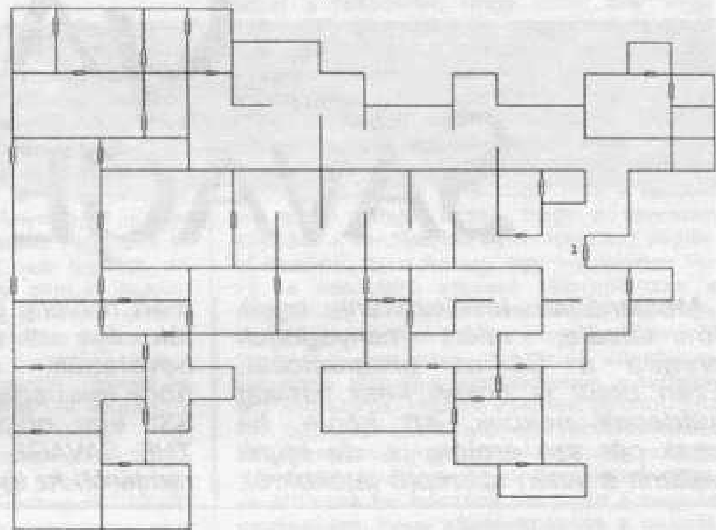




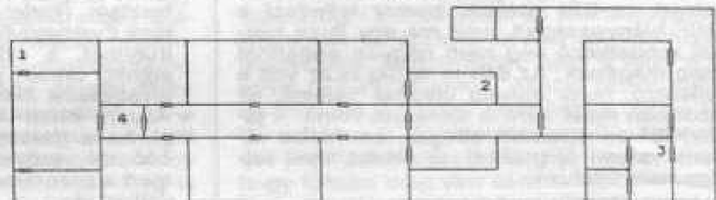
Ascore



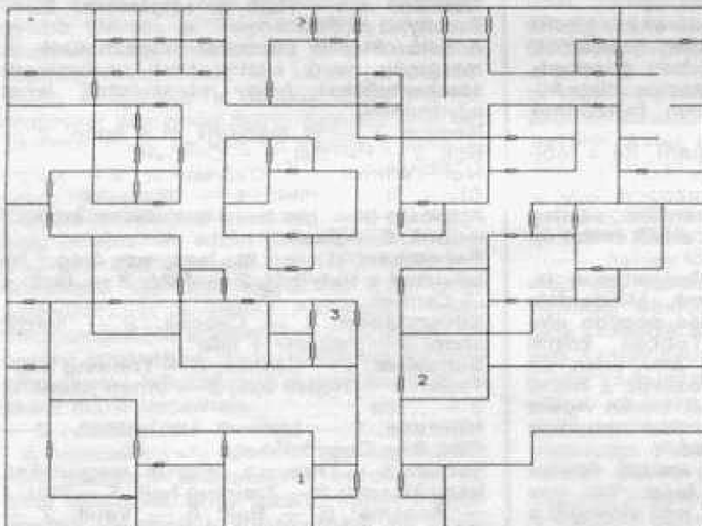
Kraken Base



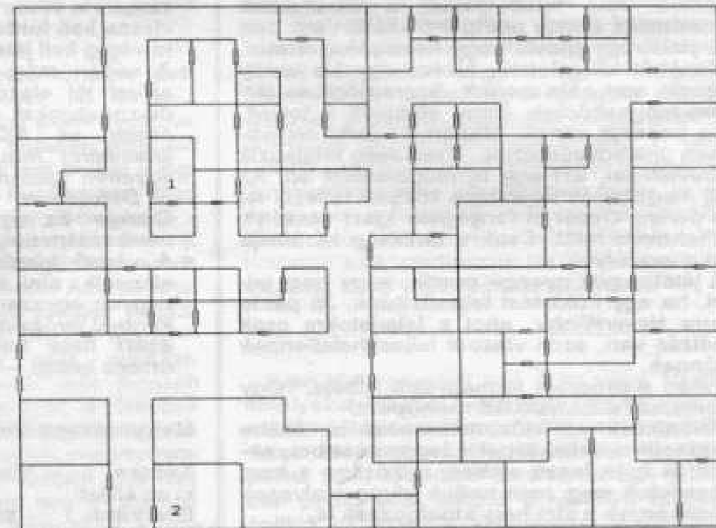
Port Llast



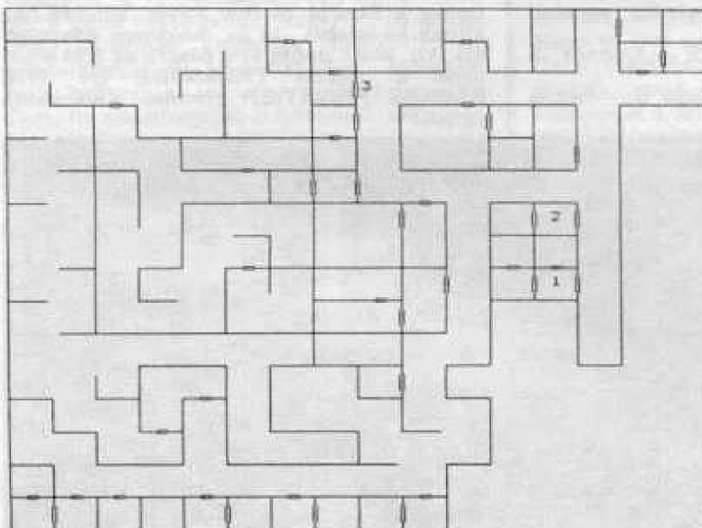
Everlund



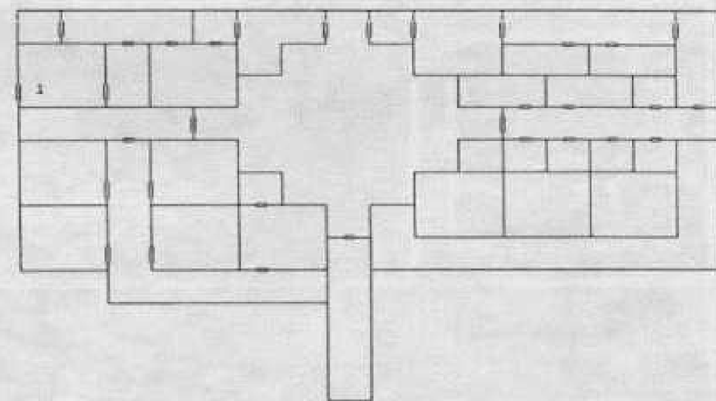
Llorkh



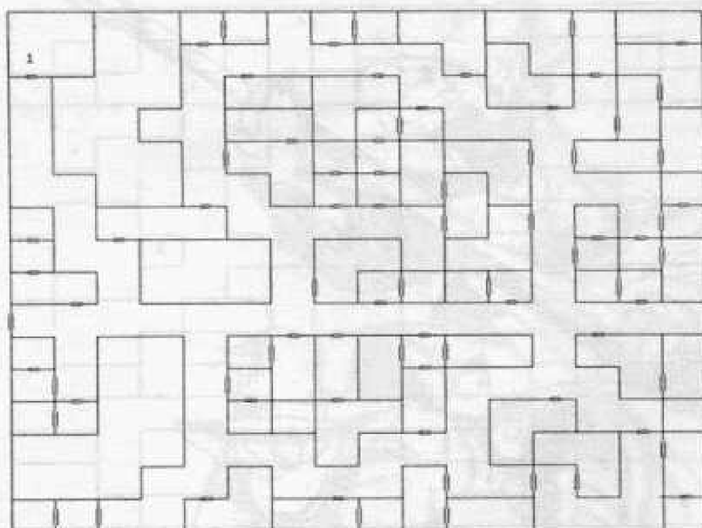
Gundbarg



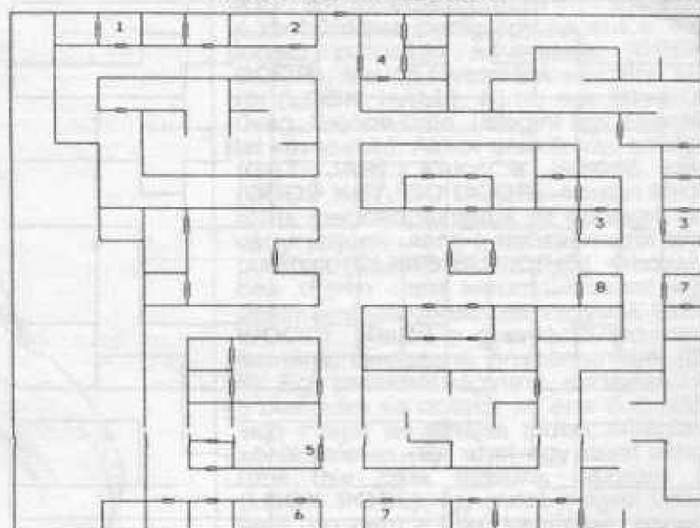
Llorkh Labyrinth



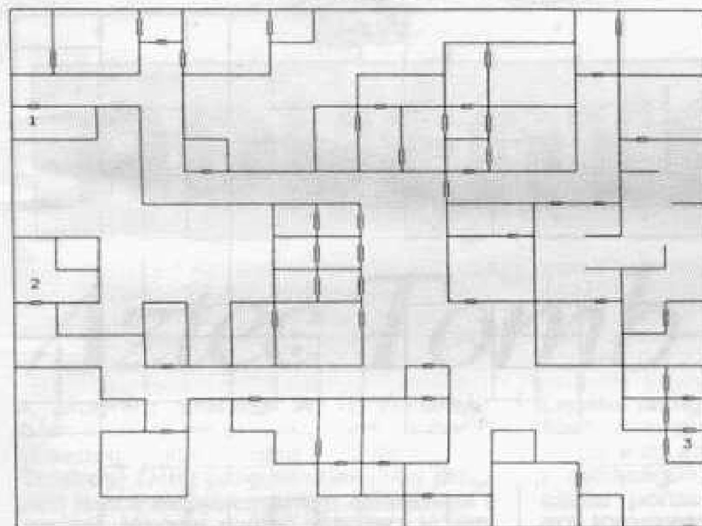
Loudwater



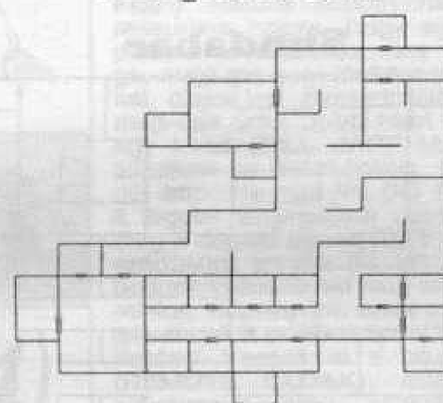
NeverWinter



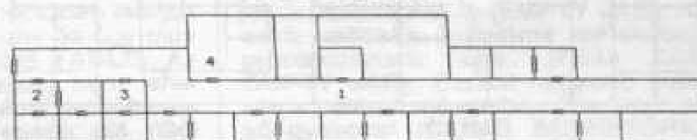
Luskan



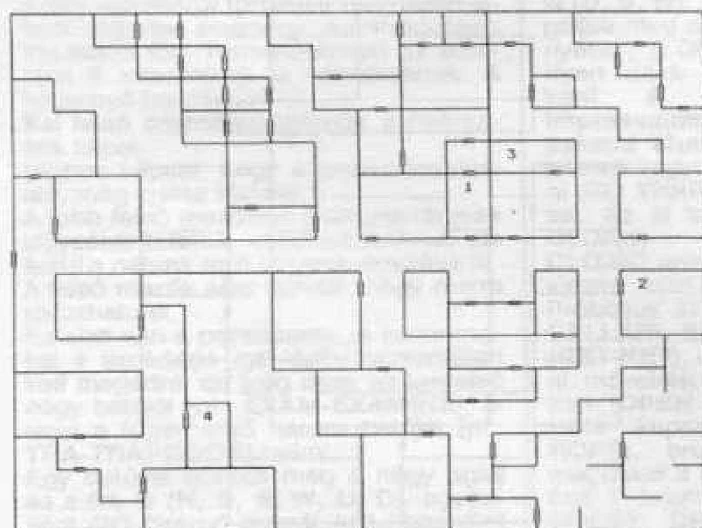
Purple Rock



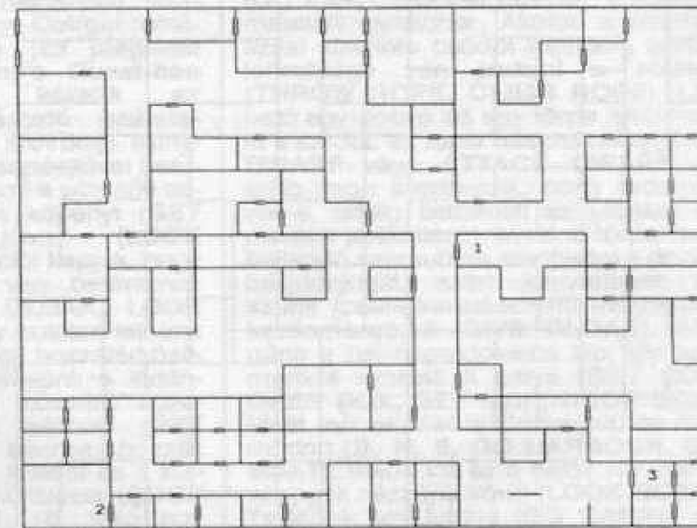
Secomber



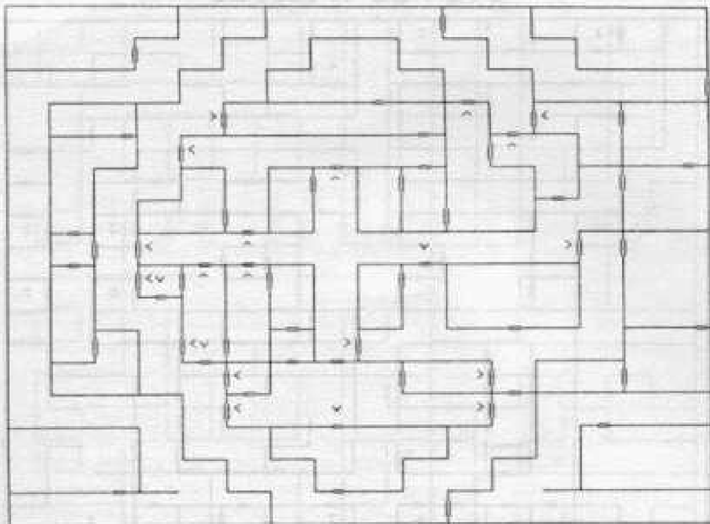
Nesme



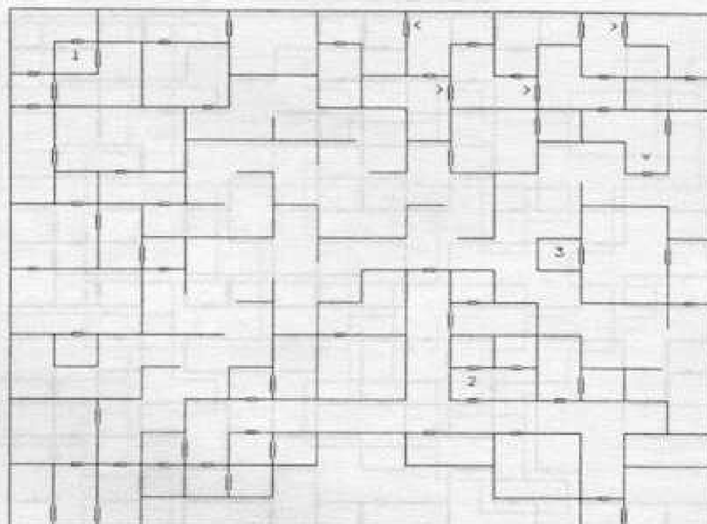
SilveryMoon



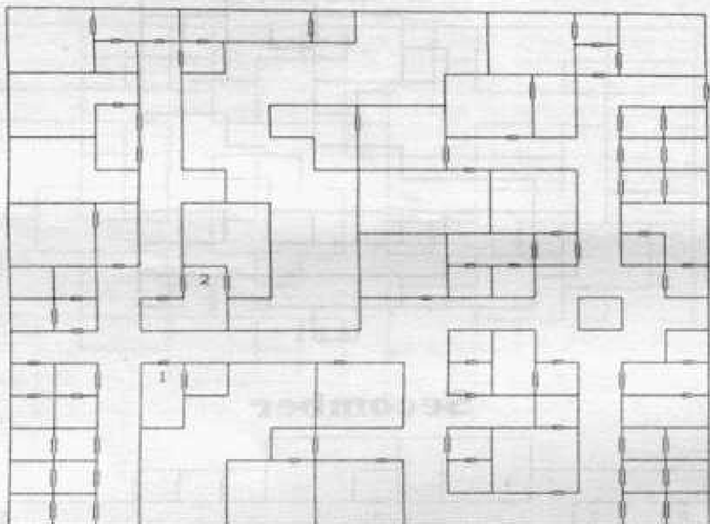
Star—mountain



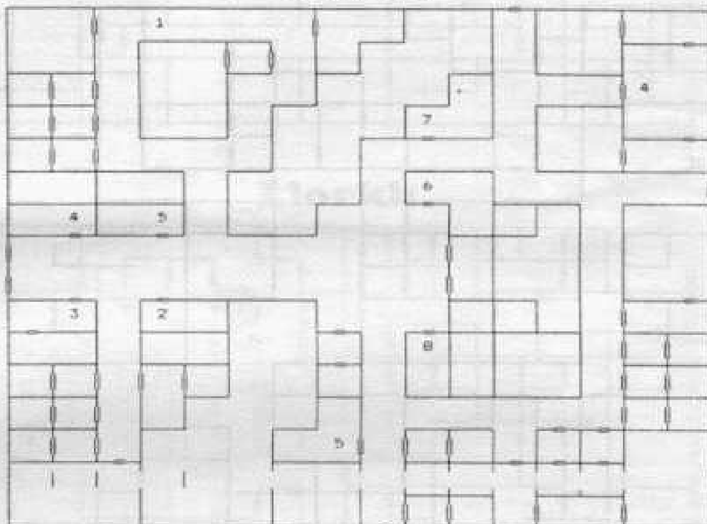
Uttersea



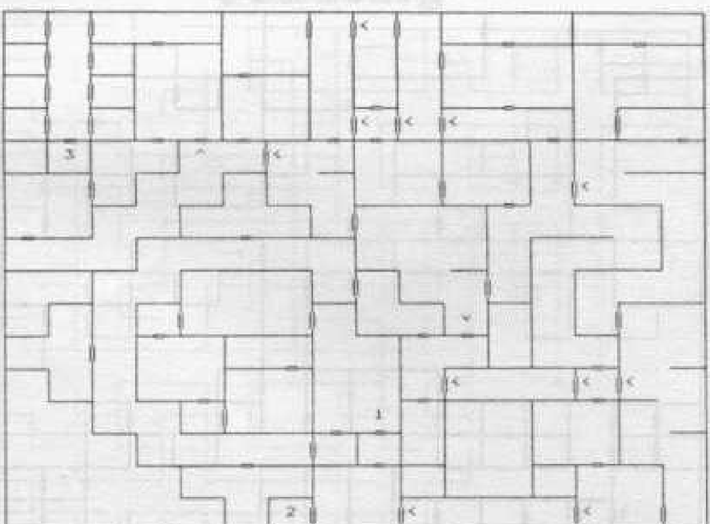
Sundabar



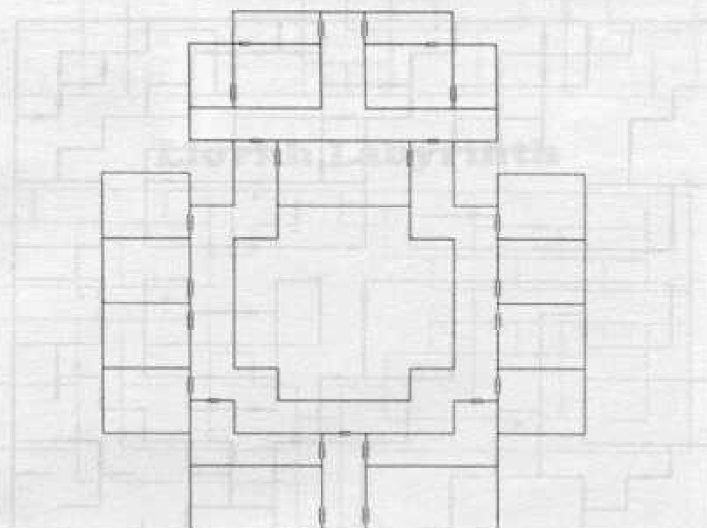
Yartar

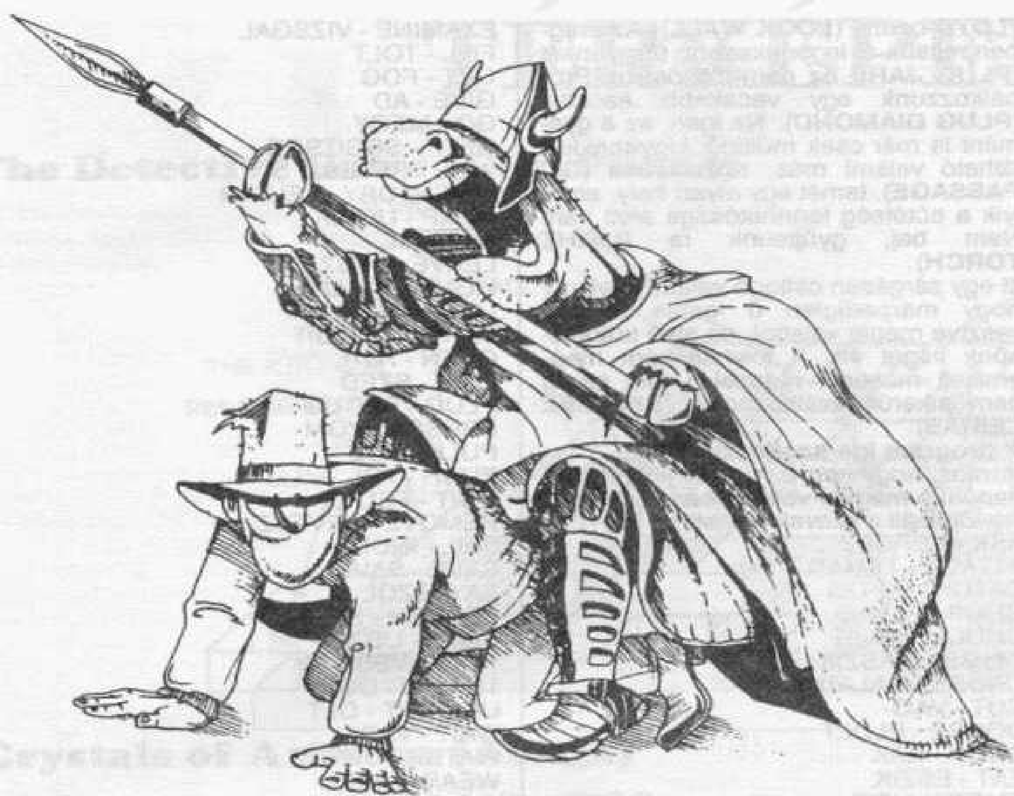


Tower



Yartar Dungeon





ADVENTOUR

Aztec Tomb (C64)

A program szerzője A. R. Crowther. (Van-e ki e nevet még nem ismeri?) **(Esetleg már nem ismeri? — CoVboy)** Öreg program nem vén program jelszó alapján mertem elkészíteni a leírását. Magyar nyelvű változata is van, a különbségekre utalni fogok.
Indításkor érdeklődik a program, hogy óhajtunk-e betölteni egy régebbi játékállást. Ha igen, akkor a magyar változatban meg kell adnunk, hogy lemezről avagy kazettáról történjék meg ezen jelentőségteljes esemény. Az angol csak kazettáról tölt. Természetesen az előbbiek a kimentésre is vonatkoznak. A képernyő felépítése!
Bal felső mezőben láthatók a helyszínek képei.
(Ahhoz képest, hogy a grafika karakteres, még egész tűrhető.)
A jobb felső mezőben a látható tárgyak jegyzékét találjuk, valamint leltárnál ide kerül a nálunk levő tárgyak jegyzéke is.
A felső mezők alatt látható, hogy merre távozhatunk.
Ez alatt van a parancssor. A parancsokat a szokásos ige főnév sorrendben kell megadni, de elég csak az ige első négy betűjét (pl.: **EXAM-EXAMINE**), illetve a főnév első három betűjét (pl.: **TRA-TRAPDOOR**) beírni.
Egy betűvel adható meg a négy égtáj és a fel, le (**N, S, E, W, U, D**), egyébként **GO "irány"** formát kell használni (pl: **GO EAST**)

Legalul pedig az üzenetmező látható.
Első pillanatban egy ebédlőben találjuk magunkat, ahol egy asztal és egy létra a társaságunk (**EXAMINE TABLE**). Az asztal porosnak találtatott, nem lehet egy forgalmas hely. A létrát rendeltetésszerű használatnak vessük alá (**GO LADDER**, illetve a magyar vezirőban **MASZIK LETRA**). A padlásra jutottunk, egy öreg láda vár reánk, ezt kapjuk magunkhoz (**GET CHEST**) és mehetünk is (**D, S, W**). Hurrá!! A hálószoba. Vizsgáljuk meg az ágyat egy CoVgirl reményében (**LOOK BED**). **(Ez plágium! Ilyen csak a CoVboy's Quest-ben van! A jogdíjat kéretik az impresszumban található számlaszámra átutalni... — CoVboy)** Kénytelenek vagyunk egy csapóajtóval beérni (**GO TRAPDOOR**) ami a pincébe vezet. Az itt talált vörös köpenyt (**GET CLOAK**) megvizsgálva (**LOOK CLOAK**) azon információt kapjuk, hogy valami különös erő van belevarrva. Próbáljuk ki (**WEAR CLOAK, LOOK CELLAR**). Sikerült egy kulcsra lelnünk (**GET KEY**), amellyel egy hozzáférkőzési műveletet eszközölhetünk a ládánkon (**OPEN CHEST**). Kössünk közelebbi kapcsolatot a kötéllel (**GET ROPE**), brutálisabb elemek hozzák magukkal a kardot is. A ládát és a kulcsát itt felejthetjük a háziaknak (**DROP CHEST, DROP KEY, U**). Még egy cseppet kutassunk a hálóban (**OPEN DRAW, LOOK DRAW**), és amit találtunk azt tekintsük a sajátunknak (**GET KEY, E**). Az előszobában van egy ajtó, a zsebünkben pedig egy ajtókulcs. Válogató párosítás következik (**OPEN DOOR**). Mielőtt távoznánk nézzünk körül (**LOOK HALL**). Ni-ni, egy lekváros üveg. Sajnos üres. (Megint egy élvezettel kevesebb) Akkor sem itt van a helye (**GET JAR**). Kulcs a lábtörlő alatt (**DROP KEY, GO DOOR**). Miután kívülről is megcsodálhattuk az épületes látványt járjunk utána a tetőszerkezet állapotának (**CLIMB BUILDING**). Okosabbak ugyan nem lettünk, viszont egy deszkával gazdagabbak vagyunk (**GET WOOD**). Mielőtt a gravitáció áldozatai lennénk, távozzunk önszántunkból (**D, S**). Egy pataknál vagyunk, nehezteljünk a deszkára és dobjuk le, erre ő önállósítja magát és áthajlik hídba. Nézzünk körül keleten (**E**), ahol egy tavat láthatunk. Ne csak lássunk nézzünk is (**LOOK POOL**), így most megint láthatunk, no nem a tükörképünket, hanem egy halat. Micsoda falat! (**CATCH FISH**). Na ez egy jó fogás volt. Állítólag az üvegünkben van a hal (**LOOK FISH**). Halunk kopoltyúhangon tudomásunkra hozza, hogy egy bizonyos palánta nevezetűnek vízre van szüksége, majd mit sem törődve társaságunkkal, olajra lép. Szerencsétlen üvegünk meg újra üres. Jobb híján vizezzük be egy kicsit (**FILL JAR**). Most bosszút állhatunk ex-deszkánkon, és kegyetlenül áttiprunk rajta (**W, GO BRIDGE, S**). A legyek elkergetése után szelídítsük meg a döglött egeret (**GET MOUSE**) és szédüljünk tovább (**N, W**). Ismét belebotlunk valakibe aki nem enged tovább minket. Köpenyünk színe miatt előítéletei vannak a politikai hovatartozásunkat illetően. Vessük el a bika előítéleteit (**REMOVE CLOAK**), majd végképp szüntessük meg azokat (**THROW CLOAK**). Ez egy jó dobás volt (**GO GATE**). A kapu mögött az elhajított köpenyen kívül (**GET CLOAK**) megtaláljuk a palántánkat is (**EMPTY JAR**). Kisebb változás a palánta méreteiben, próbálkozzunk újra (**FILL JAR, EMPTY JAR**). Ezúttal nagyobb változás a palánta méreteiben. Tornaóra, első gyakorlat (**CLIMB BEANSTORK**). Végre megszabadulhatunk a bűzbombánktól (**DROP MOUSE**), minek hatására az elefántunk visítva elrohan. Rohanjunk mi is, de visítani felesleges (**GO PATH, GO VALLEY, S**). Tornaóra, második gyakorlat. Akinek a fáramászási kísérlete csődöt mondott, annak lehetősége van javítani a kötélen (**THROW ROPE, CLIMB ROPE**). Látható egy doboz és egy törpe. (Aki hozta a kardot, az most használhatja (**KILL DWARF** vagy **ATTACK DWARF**), s amíg azon elmélkedik, hogy érdemes volt-e, addig betöltheti az utoljára kimentett játékállást.) Mivel a törpe nem hajlandó számunkra átengedni a doboz tulajdonjogát, ezért kénytelenek leszünk (csere)kereskedelmi tranzakciót kezdeményezni (**GIVE CLOAK**). Törpünk a hal nyomdokaiba lép, így számunkra szabad a pálya (**GET BOX, OPEN BOX, GET MAP, DROP BOX**). Most már akár el is tűnhetünk, de más módon (**D, N, E, GO HARBOUR, GO BOAT**). Vajon kié ez a hajó? Ha már itt vagyunk nézzünk körül (**LOOK BOAT**). Találtunk egy kabint (**GO CABIN**), ott egy fáklyát (**GET TORCH**) és egy lejá-

rót (**GO HATCH**). Ezek szerint minden lejáró egyben feljáró is. Kössük el a hajót (**N, GO ISLAND**). A szigeten egy lyukat találunk, amit a lehető legközelebbről szemlélünk meg (**GO HOLE**), s mivel sötét van, ezért használatba kell vennünk lángeszünket (**LIGHT TORCH**). A mentőmellényt rögtön magunkra vesszük, így nem kell a kezünkben cipelni (**GET JACKET, WEAR JACKET**). Távozásunk közben ne feledkezzünk meg a fáklya eloltásáról (**U, UNLIGHT TORCH, GO BOAT, N, E, S**). Most szokatlan ugrás következik (**JUMP OVER**, a magyar verzióban az **UGRIK KOSZIKLA** is megjárja). Mint az is látható, az ugrás sikertelen volt, de mivel rajtunk volt a mentőmellény, ezért lustaságunk megmentette életünket. Miután kilubickoltuk magunkat, hagyjuk abba a pancsolást (**SWIM**) és evickéljünk ki a partra (**GO BEACH**). Bújjunk el az erdőben (**GO FOREST**). Hogyha kibújtuk magunkat, menjünk északra (**N**). Akinél nincs térkép, az vehet a kocsmában 500 aranyért (ja ez a **PIRATES**, sorry). Akkor annak annyi ('**RUN/STOP**' + '**RESTORE**' majd **RUN**). Gyermeki ösztöneinknek eleget téve megmásszuk a szobrot (**CLIMB STATUE**), majd felnőtt ösztöneink érvényesítése céljából marjuk el a gyémántot (**GET DIAMOND**). Merre nem voltunk? (**D, E**) Hurrá, egy kicsit ***PINK FLOYD***-ozunk (**LOOK WALL**)! Az üregben rejtsük el legértékesebb tárgyunkat (**PLUG JAR**). Ez nem jött össze. Próbálkozzunk egy vacakabb kacattal (**PLUG DIAMOND**). Na igen, ez a gyémánt is már csak múltidő. Ugyanakkor látható valami más. Közelítsünk (**GO PASSAGE**). Ismét egy olyan hely, amelyik a sötétség fennhatósága alatt van. Nem baj, gyújtsunk rá (**LIGHT TORCH**).

Itt egy sárgásan csillogó valami kijelenti, hogy márpedigien ő igenis el van vesztve magát valahol, de első küldetésünk véget ért. A folytatásként megemlített második résszel a mai napig nem sikerült találkoznom. (**BEFEJEZ LEIRAS**).

A program ige szókészlete:
(fontos, hogy nem a magyar jelentésük, hanem a magyar változatban levő megfelelőjük áll a szavak mellett!)

ASK - KERDEZ
ATTACK - TAMAD
CATCH - KIFOG
CHOP - ELVAG
CHUCK - HAJIT
CLIMB - MASZIK
CROSS - HALAD
CUT - VAG
DOUSE - ELOLT
DROP - RAK
EAT - ESZIK
EMPTY - URIT
EXAMINE - VIZSGAL
FILL - TOLT
GET - FOG
GIVE - AD
GO - MEGY
HELP - SEGITSEG
INSE - BETESZ
INVENTORY - LELTAR
JUMP - UGRIK
KILL - OL
LEAVE - TESZ
LIGHT - GYUJT
LOOK - NEZ
MOVE - MOZDIT
OPEN - NYIT
PICK - SZED
PLUG - BEDUG
PRESS - NYOM
PULL - HUZ
PUSH - TOL
QUIT - FELAD
REMOVE - LEVESZ
SAIL - INDUL
SAVE - SAVE
SAY- SZOL
SEARCH - KERES
SWIM - USZIK
TAKE - VESZ
THROW - DOB
UNLIGHT - OLT
WAIT - VAR
WATER - ONTOZ
WEAR - VISEL

• **Balogh Mihály (Sv. MATIAS) Baja**

Pool of Radiance (64, Amiga, PC)

1. *Mendor's Library*-ba vigyünk tükröt és a pajzs helyett tegyük Ready-be, ha a *basilisk*-kel rúgjuk össze a patkót. A könyvespolcokon keresgélhetünk, de ha a talált könyveket elviszszük (a hivatalnok kislány EP-vel + pénzzel honorálja) a kijáratnál a könyvtáros szelleme közli, hogy *"Nincs kölcsönzés!"*
2. *Phlon*ban a *Training Hall*-ban fogadhatunk zsoldosokat (*Hero* ajánlott). Tükröt a vegyeskereskedésben vehetünk. ***Viszont mi a manóra jók az ékszerek és a szentelt olaj. Ha tudod, CoVboy-nak írd már meg!***
3. *Textil House*: a nyugati falnál van a tolvajok kútja. Csak egy tolvaj képes épségben lemászni a síkos falon!!! A főnökkel tárgyalhatunk. Ha engedjük, hogy bekössék a szemünk, elvezetnek a kincs közelébe. Azt megszerezve, visszatérhetünk a főnökhöz, aki felajánlja, hogy megpróbálja a pecsétet, ha osztozunk.
4. *Ruined Costre*: Álljunk ki az öreg gyík bajnokaként. A gyíkfőnökkel ne bocsátkozzunk közelharcba, hanem fussunk minél messzebb aztán üdvözöljük egy **Fine Composite Lang Bow + arrow + n** kombinációval. A sebességnövelésre jó trükk, ha a harc előtt nincs bekapcsolva a páncél, mozgunk, majd bekapcsoljuk kedvenc felöltőnk. Közelharcra ne próbálkozzunk.

Ja, még valami, a könyvtárban talált könyvet használva a karakternek megnőhet az ereje. Nem mindig jön be.

Végül 3 kedvenc ellenfelem

Wrinth: kísértet, ha megcsap, a karakter szintje csökken. Ráadásul csak ezüst vagy varázsfegyverrel sebezhető.
Wyvern: sárkányfajzat. Jó erős és mérgező a harapása.
Drider: pókember. Kellemetlenül erős varázsló és a harapása bénító. Csak íja van.

Pár varázslat:

Snake Charm: ha van a közelben egy kígyó, megbénítja. *Champions of Knight/Gorgath* ajánlott.
Spiritual Hammer: minden közben egy szellemkalapács jelenik meg a pap kezében. Akkor tudja eldobni, ha más fegyver nincs **Ready**-be téve.
Silence's Radius: egyik kedvencem, a célpont (ha sikerül) nem tud varázsolni, s ez a mellette állókra is hat. Tekercset és varázspálcát viszont tud használni.
Fire Shield: egy tűzpajzs jön létre, aminek kellemes tulajdonsága, hogy ha valaki megcsap, sebünk dupláját kapja le a kis pimasztól.
Femble: nálam a célpont nem bénul le, csak nem támad.
Lightning Bolt: akkor célszerű használni, ha az ellenfelek egy vonalban vannak. A varázsló szépen oldalra fut és kaput.

• **Noname**

War in the Middle Earth (Amiga, PC)

Egy kiegészítést tennék a **CoV 11**-ben megjelent **WIME**-upgrade-hoz. Én PC-n szoktam vele néha játszogatni, s abból, amit ott olvastam, arra következtetek, hogy a játék **PC**-n és **Amigán** nagyrészt megegyezik. Íme, a kiegészítés:

1. Ha *Rivendell*-ből *Hollin Gate*-be megyünk *Gandalf* csapatával, akkor *Hollin Gate*-ben *Gallam* személyében egy új szövetségesre bukkanhatunk.
2. *Goblin Town* és *Mt. Gundabad* közt, *Mt. Gundabad*tól délkeleti irányban egy romvárosban található a *silver orb*. Ha ezt visszük *Thranduil*-hoz, a tünde királyhoz (északkeletre), ő azonnal beáll néhány ezer tündével a háborúba, s így őket is irányíthatjuk.
3. PC-n a következő algoritmussal kér kódot a gép, pl. játékállás betöltésénél: Ha 9 óra van (délelőtt), akkor ha elmúlt már 1418 december 24-e, s még a játékállás betöltése óta nem kért kódot, akkor kódot kér.

Éppen ezért, ha már december 20-a körül járunk, érdemes az állást elmenteni, s az időt átírni a kimentett játékállásban. PC-n ez az 1F9C címre 00 írásával megy, Amigán nem hiszem, hogy ez azonos volna. Mindenesetre íme néhány kód ami esetleg az Amigásoknak is hasznos lehet:

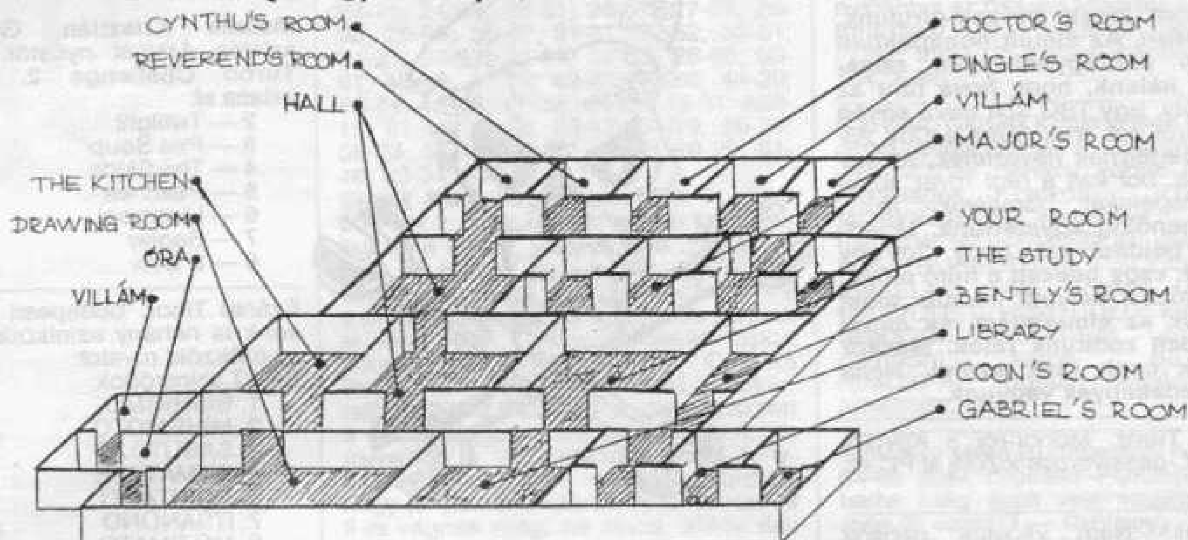
Bombadil's House: D3
Goblin Town: B5
Midgewater Marsh: C4
Mount Gram: A5
Rivendell: C5
Sarn Ford: D4

• **Kovács Zoltán**

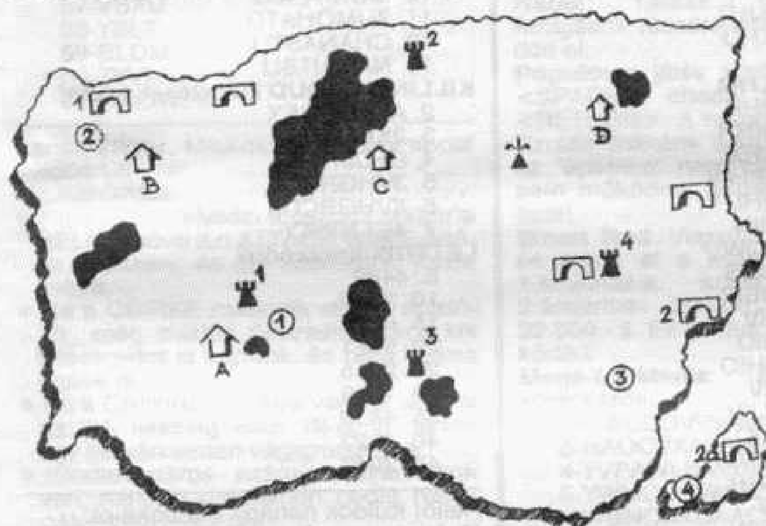
HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE
Várjuk kérdéseiteket, hogy válaszoljunk rá, vagy közzétehessük, hátha valaki tudja a választ!

TÉRKÉPEK

The Detective Game (C64, Plus/4)



Crystals of Arborea (Amiga)



Kristályok
① ◊ kristály
② ▽ kristály
③ △ kristály
④ ◯ kristály

Tornyok:
1 - a ◊ kristály tornya
2 - a △ kristály tornya
3 - a ◯ kristály tornya
4 - a ◊ kristály tornya

Dungeon-ok:
1. itt található a ◊ kristály
2. átjáró a szigetre
a többi üres

Kút (forrás):

Házak:
A - harcos - középső válasz
B - varázsló - első válasz
C - természettudós - 2. válasz
D - térképész - első válasz

ELSŐSEGÉLY



Khm. Most kicsit irulunk-pirulunk, meg minden. Az elmúlt hónapokban pontosan százegynéhányan reklamáltátok nálunk, hogy hová tűnt az Elsősegély. Egy TBC Soft nevű egyén Budapestről **azt írta:** *"Amit a CoV 23-ban Elsősegélynek neveztetek, az egy nagy nulla, hol van a régi rovat, ezzel csak magatokat járatjátok le...".* **Messzemenőkig egyetértünk. Mondhatnánk például azt, hogy CoVboy lekávézta, vagy beesett a hűtő mögé, mentegetőzés helyett inkább most bepótoljuk az elmaradást, és mindjárt 2 oldalt zúdítunk rátok. Máskor is tessék csak ránk szólni. Néha olyan feledékenyek vagyunk...**

Galbács Tibor, Monor-ról a KING'S QUEST IV.-passwordját küldte el PC-re: BOBALU

Helló fiúk! Nem vágytok néhány **LEMMINGS**-kódra? Nem? Na nem baj, **Faragó Zoltán**, Mindszentről küldött egy párat, a folytatását az egykor elkezdettnek, és azt mi szépen leközöljük:
(TRICKY)
11. CCKJOMIJEY
12. IKHMDMCKEW
13. OJOLICCLEN
14. JOLICOOMEK
15. OLICEKLNEP
16. DMCIJNMOEP
17. MCAOLMDPEL
18. EZKIMARADT
19. CAJJLFMBFY
20. IJJLFMCCFR
21. OHLFMCCDFR
22. ILFMCINEFW
23. LFMCEKLFFT
24. FMCIKLLGFY
25. MCENLLFHFY
26. CKNMLNIIF
27. CCJKMFMJF
28. IKHMFMCKFJ
29. OHMFMCCLFY
30. JMFMCKNMFS
(TAXING)
1. MFMCAKLNFY
2. FMCMKLMOFV
3. MCENLMFPFR
4. CKNOMFMQFL
5. GEKKNMHBGX
6. MKHNLHGCGM
7. NHLDLGADGO
8. HLDLGOOEGO
9. LELGCJNFVG
10. DLGKJNLGGN
11. LGANNLDHGY
12. GKNOLELIGV
13. GAJHMMHJGW
14. MKIMDLGKGQ
15. OIMDLGALGJ
16. HMDLGMOMGV
17. MDLGAJNNGL
18. DLGKKLMOGV
19. LGENLMDPGT
20. GINNMOLQGK
21. GAKHLFLBHM
22. IJJLFLGCHW
23. NJLFLGADHT
24. HLFLGMDEHP
25. LFLGAJNFHV
26. FLGKKLLGHP
27. LGCNNLGHHO
28. GINOLOHIHK
29. GEKKOOHJHT
30. IKHMFLGKHO
(MAYHEM)
1. NJMFLGALHM
2. HONHGI MHK
3. MFLGEKLNHR
4. FLGIJNMOHX
5. LGCNNMFPHW
6. GINLMFLQHL
7. GAJJLDMBIN
8. KJHLDMGCIW
9. OHLDMGADIS
10. HLDMGMOEIP
11. NDIGAJOFIV
12. DMGIJNLGIO
13. MGCNOLDHIO
14. GINNLDMIIV
15. GAKHMDMJIV
16. IJHMEMGKIO
17. NJMDMGCLIO
18. JOMIGMOMIR
19. LIGAKNNIV
20. DMGIKLMOIW
21. MGCNNMDPIW
22. GINNMDMQIN
23. GCKILFMBJS
24. KKILFMGCJL
25. NKLFMGCDJJ
26. HLFMGONEJT
27. LFMGEKLFJL
28. FMGKJNLGJT
30. FINLLFIIJQ.

Horváth András, Zalaegerszeg-ről a **MASK III.** c. program password-jait dobta postára: MAYHEM, TRANSMOGRIFY, PETALS OF DOM.

Steiner Balázs, Budapesti olvasónk nevét már többször fémjelezte a CoV. Most a **Hagar** (Amiga) passwordokat ismerteti: level 2 — FEAFGN; level 3: JVSAMK; level 4: ASGAPQ; level 5: UWFXPZ; level 6: FSXRIC; level 7: DYAETG; level 8: WFZILD
Levezetésképpen pedig a **HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT** (Amiga) password-jai: WOLFMAN, HAMMER, LUGOST, NOSFERATH, GARLIC, BOGEYEATER, CUSTODES

Matalik Krisztián, Gyöngyöspatán szintén Amigát nyüstöl. Ő a **Lotus Turbo Challenge 2.** password-jait juttatta el:
2 — Twilight
3 — Pea Soup
4 — The Skids
5 — Peaches
6 — Liverpool
7 — Bagley
8 — E Bow

Szántó Tibor, budapesti Amigás olvasónk is néhány szintkóddal gazdagítja az örökzöld rovatot:
BRAT szintkódok:
1. BISHIGMO
2. MIHEMOTO
3. SASUTOZO
4. SUMATZEE
5. NOKITAGO
7. ITSANONO
8. MOZIMATO
9. HOZITOMO
10. MOKITEMO
11. ZUMOHATO
12. CHANASTU
13. NAGAITSU

KILLING CLOUD küldetések kódjai:
2. AOOTRDEX
3. 2KKFR7EG
4. QHJ8RCEJ
5. 3VHGRCC6
6. XVHGRCCA
7. 4ET3RGCF

LETTRIX-szintkódok
5. 4489
10. 2350
15. 6719
20. 9521
25. 2245
30. 1379
35. 4830
40. 4522
45. 2047

Helló! Küldök néhány PC-poke-ot:
(A legegyszerűbb Norton Utilities-szel bevinni őket.)
Név / File / Hova / Mit / Mit csinál
F19 STEALTH FIGHTER / start.exe / 38316 / EB / kód
LARRY2 / sciv.exe / 26343 / 04 / kód
POLICE QUEST 2. / sciv.exe / 23586 / 04 / kód
TEST DRIVE 1. (CGA) / tdcga.exe / 8171 / EB / életek
TEST DRIVE 1. (EGA) / tdega.exe / 8391 / EB / életek
TEST DRIVE2. (CGA) / td2cga.exe / 35439 / EB04 / életek
TEST DRIVE2. (EGA) / td2ega.exe / 35479 / EB04 / életek
WINDWALKER / wind.ovl / 2684 / EB / kód
Egy utolsó kérés és dobhatod el a levelet: térden állva kérlek, hogy add meg a **Zak McKracken** IBM angol változatának a hex kódját.
(Mit? Ha a repülőtéri VISA-kódokat kéred, akkor azt értem. (... és nem tudom őket.) Azonkívül nem hinném, hogy a postás elvinne egy levelet "Dr. Emil, Gyöngyös, Őshüllő u. 47" cím alá... — CoVboy)

A **TOLYA SZOFT** Szolnokról a **Chip's Challenge** programhoz küldte a kódokat, onnan, ahol Fehér Tamás a CoV Évkönyv'91-ben abbahagyta:

29-QGOL
30-BQZP
31-AJMS
32-PEFS
33-BQSN
34-NQFI
35-VDTM
36-NXIS
37-VQNK
38-BIFA
39-ICXY
40-YWFH
41-CKWD
42-LMFV
43-UJDP
44-TXHL
45-OVPZ
46-HDQJ
47-LXPP
48-JYFS
49-PPXI
50-QBDH
51-IGGJ
52-PPHT
53-CGNX
54-ZMGC
55-SJES
56-FCJE
57-VBXU
58-YBLT
59-BLDM
60-ZYVI
61-RMOW

Varga Viktor, Miskolcról néhány tippet küldött C64-re:

SILKWORM:

- Ha a JEEP felveszi a pajzsot, akkor a HELI-vel lőve azt ATTACK WAVE értéke csökken, és így hamarabb jön a csirke.
- Ha a CSIRKE második részét szétlőjük, még mielőtt összeáll, akkor két felszerelést is kapunk, és nő a kissas értéke is.
- Ha a CSIRKÉ-t a pálya végéig, vagyis az idő leteltéig nem lőjük ki, akkor egy pályán simán végigmegyünk.
- Minden páros számú pályán tank van, minden páratlanon pedig heli a pálya végi főellenség.
- Ha a pontszám alatt lévő pajzsszerű valami teljes lesz, akkor kapunk egy tonna életet is, és nagyon könnyű lesz játszani (ezt hívják nagysas-nak).
- Ha egy player-rel játszunk, akkor a másik később is beszállhat.
- Ha a pajzs mellett összejött a négy rovásírás (ez a kissas), akkor a nagysas egy fokozattal feljebb kerül.
- Trainer-rel nem jó játszani!

THUNDERHAWK

A 20. pálya kódja: U SURE

Hi 'KoVbój'! Ez a megszólítás csak azért, mert most fejeztem be a **Lotus Esprit II**-t. Íme a kódok: TWILIGHT, PEA SOLIP, THE SKIDS, PEACHES, LIVERPOOL, GOGLEY, E BOW.

A jó öreg **MYTH**-re visszatérve, a pajzs amit nem találtatok meg, azért, hogy medusa anyát jól fenékbe tudjátok rúgni, egy szoborban van elrejtve, az első szint második képernyőjén. A szobor egy harcost ábrázol.

Ugron Istvánné Budapestről több játékhoz is küldött tippeket:

Railroad Tycoon: Ha Amerikában összekötjük a két óceánt, akkor kapunk 1.000.000 $ bonust.

American Football: A kódok a következők: 1-54; 2-91; 3-83; 4-96; 5-12; 6-84; 7-93; 8-76; 9-37; 10-78; 11-24; 12-41; 13-95; 14-40; 15-28; 16-16; 17-82; 18-56; 19-48; 20-77; 21-36; 22-60; 23-71; 24-59; 25-81; 26-57; 27-69; 28-58; 29-99; 30-67; 31-11; 32-62; 33-51; 34-21; 35-87; 36-94; 37-63; 38-88; 39-61; 40-73; 41-72; 42-85; 43-68; 44-20; 45-74; 46-98; 47-32; 48-43; 49-31; 550-19; 51-44; 52-86; 53-97; 54-79; 55-35; 56-23; 57-47; 58-66; 59-17; 60-29; 61-46; 62-34; 63-50; 64-14.

Street Rod: Legelőször Ford Fairlane 500-ból 2 db-ot vegyünk (640 $). Lapítsuk le a tetejét, vegyük le a 'Bumper'-eket és állítsuk le a motort. Így marad kemény 10 $-unk, menjünk tankolni 1-2 $ erejéig. Menjünk ki az útra és hívjunk ki vagy egy 'Chevrolet Bel-air Sport coupe'-t, vagy egy 'Mercury Custom Royal...'-t. Aki már jobban tud, az kikérhet egy Ford DeLux-ot is, de vigyázzon a sebességgel, soha ne fékezzen, de maradjon a látóhatáron a kocsi fényszórója, különben majdnem biztos, hogy jönnek a rendőrök. A rendőrök 60 $-ra vágnak meg, ha nincs, akkor sajnos...

Rábel Tamás Budapestről az Amigások részére néhány cheat-et küldött el:

Populous: játék közben gépeljük be: <SPACE> cheat, bullfrog, frogbull <RETURN>. A három szót kisbetűvel! Ezután manánk elkezd növekedni, és az "építésre" nem csökken! Ha mégsem működne, gépeljük be mégegyszer!

Street Rod: Vegyünk meg egy kocsit, és adjuk el a következő árajánlattal: 1.árajánlat-a kocsi eredeti ára; 2.árajánlat- 22.000,- $; 3.árajánlat-22.000,- $. Ez a második résznél is működik!

Mega-Lo-Mania: A kódok a következők:

2-OWEDOVPVINY
3-NAOCSXAXRHI
4-YVPAWLISWHK
5-YWMCOBWAACA
6-WBNCCXDAACW
7-GRDBCFRNIVC
8-YAXACTLFAIS
9-VGBASRFJBOF

Hajzer Barnabás Százhalombattáról nagy stratégia-kedvelő. A **Storm Across Europe**-hoz ajánlja saját jól bevált taktikáját

Ant.39-ben kezdjük a játékot. Lengyelországot rohanjuk 5 hadsereggel, a hatodikkal pedig Jugoszláviát. Amikor az olaszok belépnek a háborúba, a két európai seregükkel és egy némettel rohanjuk le Törökországot, a másik olasszal (az észak-afrikaival) pedig törekedjünk törökország felé. A Boszporusznál át tudunk menni Kis Ázsiába. Így máris megvan az összeköttetés Észak-Afrikával!

ZOLEE/STATION Dorogról két programhoz ajánl cheat-et, ill. POKE-ot:

Hero Quest: A 'The Stone Hunter' c. küldetés a legjobb pénzszerzési lehetőség. Ahogy bejön a kép, mindegyik játékossal menjünk le a lépcsőn, és ez fejenként 100 arranyat jelent. Ez lett volna a CHEAT. Az én verzióмon mindig összejött a dolog (EMPIRE+ACTION verzió). Egy jótanács: túl sok menetet ne játsszunk a játékkal, mert (legalábbis az én verzióмon) a barbár varázslóvá alakul. Ez lehet, hogy jó (varázslatok szempontjából), de rossz, mert ha elfogytak a varázslatok, ki lesz nyiffantva az összes karakterünk.

Infiltrator III.: Végtelen gázgránát: POKE 9551,12; sérthetetlenség: POKE 10474,96

A jó öreg **GÖME** Kondorosról 5-ezer oldalas levele mellé a **Populous** PC-s változatának néhány kódját küldte el: függőleges csíkos- JOSDEBOY, MORYPOR; vízszintes csíkos-CALKOPPAL, TIMDIDOB; ferdén csíkos- BURSODJOB, SCOQAZPERT, SWAELAS; nagy kockás- ALPUPIL, WEAVQUET, HURTUOLD; kis kockás-SHIOGDAL, KILLCEAL, EOAASPIL; domború sáros- BILEAPERT, NIMOXPAL; duplán ferdén csíkos-RINGDIEOUT

Szilassy Máté Budapestről néhány ősi 64-es játék örökélet POKE-ját ajánlja, hátha még segít vele valakinek **(Van még itt valaki? — CoVboy)**

H.E.R.O. - POKE 19131,0
BANDITS - POKE 4759,169
JUNGLE HUNT - POKE 2242,165; POKE 2243,234
JUMPING JACK - POKE 27904,173;
PROTECTOR II. - POKE 16425,6;
PITFALL II. - POKE 2816,32 (örök idő);
POPEYE - POKE 2405,255; **RED MAX** - POKE 6352,173

Nemes Raymund Nagykanizsáról C64-re és Amigára is küldött POKE-okat és cheat-eket:

Exterminator (64) - POKE 35087,173 (végtelen credit); POKE 39250,96 (végtelen juice)

Midnight Resistance (64) - POKE 10169,173 (örökélet)

Atomino (64) - a kódok a következők:

1 - Atom
10 - Mail
20 - More
30 - Left
40 - Kiss
50 - Time
60 - Kiss
70 - Cool
80 - Free
90 - Wave
100 - Door

Feltűnő, hogy kétszer szerepel a 'Kiss'! A 'Kiss' mindig a 60. szintre tesz... Ha a 40. szintről akarunk indulni, akkor az első 'Kiss'-t át kell írnunk. Reset-eljünk, majd monitorból nézzünk bele a programba! 0E11-nél vannak a Password-ök, írkáljuk át őket tetszés szerint, majd SYS 4096!

Test Drive 2. (64) - Ez a módszer ki lett próbálva a Masterdisk 3-on, és a 2-ön. Töltsük be a 'ROAD' nevű file-t, írjuk át a 6513-as byte-ot A5-re! Kukac: Road néven 6200-8D4C-ig mentsük rá a lemezünkre! Így egy örökéletes TD2-t kapunk... Persze célszerű megjegyezni, hogy milyen byte állt ott, hátha egyszer igazán játszani akarunk... Legegyszerűbb mégis a cartridge-es megoldás.

Jumping Jack Sonn (Amiga) - Erről is több helyen megjelent már CHEAT, de sehol sem volt meg a 13. pálya kódja. A password: Elvis

Mindenféle

Erik the Viking

- Ha a STEWPOT-ra egy (POUR STEWPOT) parancsot alkalmazunk, egy vért, meg hasonló hasznos dolgok tulajdonosai lehetünk.
- A szigeten, ahol kőfák találhatók, ott rázzuk meg a fákat, és lesz egy kőgyümölcsünk.
- Egy másik szigeten van egy forrás és egy amulet lóg magasan a sziklafalon. Itt (PLANT FRUIT, FILL STEWPOT, POUR STEWPOT). Erre a prg. közli, hogy a növény nő (de hogy mikor érjük el róla az amuletet, azt nem)
- Ahol a hang közli velünk, hogy nem ártalmas nekünk, ott teljesítsük a parancsait, amíg azt nem mondja, hogy igyunk, ekkor öljük meg.
- A sárkány orrából szedjük ki a tollat.

• Németh Gábor, Vecsés

Sötét jövő

Annyit erről, hogy a legrövidebb adventure Plusin. Végigjátszása kb. laza fél perc: D, FOG, K, AD, 2xNY, KIABÁL, BE, K, 2xE, 4xK, 2xE... az utolsó lépést sajnos nem tudom, mivel sietnem kellett, s a haverom az ellenkező irányba ment, SORRY!

• Jahny©®™ (Simon János), Budapest

Egy-két trükk

Tudvalevő, hogy a BASIC elég lassan rajzolja ki a rajzokat, de talán egy képernyő kikapcsolás segíthet. (Ha valaki lemezes gyorstöltőt akar írni: ez segít)



képernyő kikapcsolás:
POKE 65286,PEEK (65286) AND 239
képernyő bekapcsolás:
POKE 65286,PEEK (65286) OR 16

Ha véletlenül RESET-eltük volna kitűnő BASIC művünket, akkor ez visszahozza a programunkat:
GRAPHIC1: GRAPHIC0: POKE 16385,1: RENUMBER

Megszállottak között előfordulhat, hogy egy-egy programban át akarják írni a szerző nevét a sajátjukra. Most leírom, hogy néhány programban melyik címen kezdődnek ezek az adatok:

DIGI DOBOK — >1AA8
RAID OVER MOSCOW — >1958
GALAXIONS — >2828 (háát, itt valóban nincs semmi, de ez a címképet helyettesítő egész képernyőt betöltő kérdőjelek kezdőcíme)
CUTHBERT IN SPACE — >2D28; a szövegek átírására a 23D8-2E18 területen van lehetőségünk, a High score pedig a 3138-tól kezdődik;
SZUPER BESZÉLŐ — >1043
WHO DARES WINS II. — >2368 és >23E8-tól
WORLD CUP — >3714

• City of Chipbusters (Szitás Krisztián), Mosonmagyaróvár

Fogd a pénzt és fuss!

A játék elején egy forgalmas úton állunk. Ez viszont unalmas, ezért menjünk délre (D,D). A W.C. egy nagyon érdekes hely, mert van benne tartály (nem a W.C.-ben, hanem a W.C.-ben) (V TARTÁLY). Nyitható! (NYIT TARTÁLY) Van benne egy feszítővas és egy álkulcs. (FOG FESZÍTŐVAS, FOG ÁLKULCS) (É,K) A főnökhöz érkeztünk a fizetésemelés miatt. Ehelyett csak egy igazolványt és egy levelet ad. Büntetésből elvesszük a kalapját (FOG KALAP) (NY,É,NY). A viskóban vagyunk (FOG PISZTOLY, FOG KABÁT) (K,É). Itt egy rendőr, aki az igazolványunkat akarja látni. Ne mutassuk meg neki (HASZNÁL PISZTOLY). Hoppá! Neki is volt fegyvere (MUTAT IGAZOLVÁNY) (K,D). Mivel utáljuk a csavargókat, lopjuk el a gyufájukat! (LOP GYUFA, É,K,É) A részegeket pedig nagyon utáljuk, le kell lőni (HASZNÁL PISZTOLY) (FOG PÉNZ) (D). Itt feltétlenül vegyük fel a kalapot és a kabátot (VISEL KALAP, VISEL KABÁT,K). A másik banda nem ismert fel (D,K). Itt egy trafikos cigit árul, de mivel mi utáljuk a cigit, ezért üssük le (nem a cigit, hanem a trafikost) (ÜT TRAFIKOS, FOG CIGI,D). Találunk egy pár jelvényt (FOG JELVÉNY, VISEL JELVÉNY, D, FOG BENZINESKANNA, NY). A nyavalyások azt mondják, hogy csak akkor mehetünk be, ha fizetünk (AD PÉNZT), majd irány a gyönyörök háza! (NY) Gyönyörök helyett csak egy főnökhöt kapunk (kár). Mivel a levél egy rossz nőnek lett címezve, adjuk oda neki (AD LEVÉL). Nem hiszi el, hogy mi vagyunk azok! (MUTAT IGAZOLVÁNY). Adott egy kis narkót (K,E). A sátánistáknál vagyunk. (AD KÁBÍTÓSZER) Kapunk egy keresztet (V KERESZT). Fordított! Egy kis testmozgás (É,K,É,É). Itt egy őr és cigit lejmol. Még mindig utáljuk a lógósokat, ezért üssük le (ÜT ŐR). Erősebb volt nálunk (AD CIGARETTA) (K,É) (FOG KÉS,D,K). Itt egy ajtó! Az igazolvány már sokszor segített (MUTAT IGAZOLVÁNY). Erre sem nyílt ki (pimasz egy ajtó) (HASZNÁL ÁLKULCS,K,É). Itt egy őr alszik! Hagyjuk tovább aludni (HASZNÁL KÉS, FOG KULCS,D). Mivel az itteni ajtó sem nyílik ki az igazolványunkra, HASZNÁL-juk a KULCS-ot! (K,K). *"A fürdő nő felsikoltott, ezért felfedeztek."* Szóval az ajtótól: K,D. Itt egy pinceajtó, de ez sem nyílik (HASZNÁL FESZÍTŐVAS,D). Egy sátánista őrrel találjuk szembe magunkat. A keresztnek biztos örülni fog (AD KERESZT, K). Megvan a pénz. Mit is kell vele csinálni? Aki nem tudja kitalálni, az nézze meg a game címét! (NY) Hé! Elkaptak! (Nem ér a nevem!) Szóval inkább (D,NY), újból a nyomornegyedben vagyunk (egyirányú, tehát keletre nem lehet menni) (D, K, D, D, D,K,É,É, NY,É,NY,NY,NY), mivel megkaptuk már a 95 %-ot is, vegyük le az összes ruhát (Peep Show) (LEVESZ KALAP, LEVESZ KABÁT, LEVESZ JELVÉNY,D,D,K)
HAPPY END!!!

• Baktai István, Mezőkövesd

Mítoszok gyémántja

Indítás után kellemes (?) zene szól, és megtudhatjuk a kerettörténetet. Ilyenkor általában a 'SPACE'-t szokás presselni, tehát tegyük ezt.

Egy tisztáson vagyunk. Menjünk nyugatra, majd délre. Mivel itt a kutyulimutyulitól nem tudunk délre menni, marad a nyugati út. Az út szélén bokrok nőnek. Megvizsgálva (V,<RETURN>,BOKOR) kiderül, hogy be tudunk mászni. Vajon mi lehet odabent? Na mi? Egy kesztyű. Zsebrevágjuk (F), majd kimegyünk. Menjünk tovább nyugatra. A délen lévő istállóban a rohadt szalmát megvizsgálva egy patkót találunk. Menjünk be a bányába (É,NY). Vegyük fel az ásót. Öngyilkos jelleműek mehetnek délre is. Menjünk vissza a kutyushoz (K,K,K). Itt északra (É), majd keletre kétszer. Vizsgáljuk meg a fát. Naháti Egy tapló. Kell! Menjünk keletre. A segítség (S) azt mondja, hogy *"Érdekes a talaj"*. Ennek örömére ássunk egyet (ÁS). Egy kampó. Dél felé egy kedves Buci Macival találkozunk. Mit szeret egy (Buci) Maci? A mézet. Miután eltarháltuk a kovájat, mehetünk mézet keresni (É, NY,NY,D). A fát megvizsgálva kiderül, hogy odú van rajta. (Az meg tele mézzel). Szedjük ki a mézet. (F,MÉZ) Ekkor a méhecskék kissé idegesek lesznek, és halálra csipkednek. Ennek elkerülésére viseljük a kesztyűt. A mézzel menjünk a macihoz, adjuk oda neki (AD,MÉZ,MEDVE). Most már továbbenged (D). Itt egy csont. Teendő: nyilvánvaló. (Vajon nem egy tehén csontja ez?) **(Tiltakozom! — CoVboy)** Menjünk a kutyushoz. (E,E,NY,NY,NY,D). Na szóval, adva van egy kutya és van egy csontunk. Aki ebből nem találja ki, hogy mit kell csinálnunk, az inkább *Galaxians*-ozzon. Menjünk be a házba (D). A lámpát vegyük fel, majd kérjünk segítséget. *"Ha szerencséd van..."* (V,LETRA) *"ELÉG ROZOGA"*. De mivel van egy rozsdás patkónk, szerencsénk van (FEL). Egy háló. A segítség szerint szép a kilátás. Hát gyönyörködjünk benne.

(V,ÚT). Valami megcsillan (LE,KI,NY). Na, van egy késünk is. Ha már itt vagyunk, menjünk vissza a bányába (NY,NY). Itt (GYÚJT,LÁMPA), majd (D). Egy aranykulcs. (Furcsa helyen tárolják) Menjünk a tóhoz (É,K,K,K,É,É). Itt ballagjunk (K,V, NÖVÉNY, F,K,F,NY,NY). Mivel a tó tele van hallal — és nincsen halőr — pecázzunk (HALÁSZIK). A faluban van egy halbolt (D,D, NY, NY,É). Adjuk el a halat (D,K,K,É,K,D,D). Itt egy öngyilkos készül felakasztani magát. Ennek megelőzésére adjunk neki pénzt. Egy pénzért egy kötelet ad. Menjünk ismét a tóhoz (É,É,NY,É). Innen mehetünk keletre, ahol egy rakás zöldség nő. Vizsgáljuk meg! Vegyük fel a virágot, majd ismét kelet. A vödörre szükség lesz. Nyomás vissza a tóhoz (NY,NY). Pancsoljunk egyet (ÚSZIK), de előbb töltsük meg új szerzeményünket a vödröt (TÖLT,VÖDÖR). A kastélyba az őr nem enged be. Kissé drasztikus módszert kell alkalmaznunk (ÖL,ŐR). Menjünk (É,K). Itt kellemes vizsgálódást javaslok mindenkinek. Utána kétszer nyugat. Itt is vizsgálódjunk, majd a tüzet eloltva (OLT) másszunk be a kandallóba. Menjünk fel, mire a program kedvesen érdeklődik, hogy repüljön-e? Készítsünk talán szárnyakat? Inkább kampós kötelet! (KÖT,VALAMI,VALAMIHEZ) és (DOB, AKÁRMI). (gy.k. DOB KAMPÓS KÖTÉL) és (FEL). A segítség szerint nézzünk körül (V, KAPU,UGRIK). Keleten a napba botlunk, beszélgetés után kiderül, hogy a bibliája kéne neki... Ha odaadjuk neki, ad egy ezüstkulcsot. Menjünk ki innen (NY,D,K). Zutty a verembe. Ilyenkor azt szokás tenni, mint amikor egy méhecske megcsíp (Na kitalálta-e valaki?). A lánynak adjuk oda a virágot, menjünk be és... Na igen, itt biztos hogy mindenki elakad. Aki nem elég alaposan vizsgálódott, annak nincs meg minden kulcsa (mehet vissza a kastélyba). A NYIT LÁDA parancs azt eredményezi hogyaszongya: Nem tudod meg! (Talán nem ártana tudni, hogy miből készült az a láda.)

• Matula Ferenc, Eger

Extasy (Mucsi)

Hát! Kérem mostanság divik az **ATOMIC**-esdi! (A tömeg éljenez, a harsonák zengedeznek, minden chip ide-oda-meg vissza van...). Szóval ez egy tűrhető stílus; egyik oldalról a logikai **Sensetive, AtomiX, Extasy, Bubble Works, Terror Bubble**... és a logikai/II. **DynamX, Crater, Ball-X... Terra-X, Dinamold** a másik oldalról. Szép összkép, ha ezt leöntjük pár RPG-vel (**Bard's Tale 1-3**), egy kis szövegessel (**Lord of the Hell 2**.), egy kis szimulációval, mászkálóssal stb., akkor kiderül, hogy kifejezetten YO látképe van a +4-nek. Tehát az egyik ilyen termék az **EXTASY**; eredetileg **Muchee** gyártotta le, mostanában néhány helyen a továbbfejlesztett **TARZAN (TS)/TIT** féle EXTASY+++! futkározik a gépek rekeszein. Ez tartalmazza az eredeti **Muffbusters's** game-t, lassított/és végtelen életű **TS's** game-t is. Akinek az eredeti van meg,az az itt látható pályaképrajz alapján végig is tudja csinálni.

Irányítás: Joystick 1-2, vagy kurzorbillentyűk. Egyéb:

'**R**' - restart
'**D**' - demo level
'**SPACE**' - Space level (köv.szint)

Az első szinthez nincs sok hozzáfűznivalónk. A második szinten minden labda 'érintésre' elhúz, tehát a nyilak alapján érdemes túljutni a pályán.

A **Mucsi** féle változat túl gyors, kevés az időnk. A Tarzan extra hibája, hogy (mivel a gép a pontokat az idő függvényében számolja), a pontadás elhúzódik.

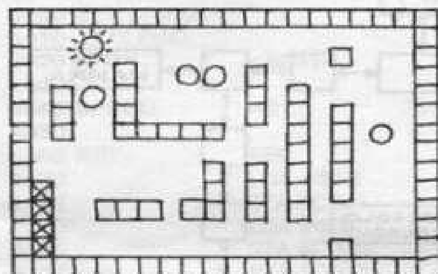
☼ — játékos

○ — laszti

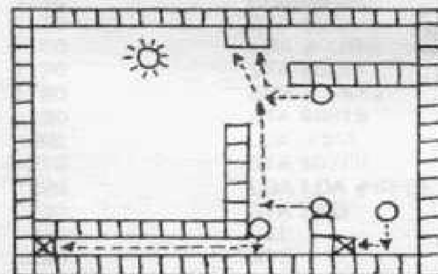
⊠ — golyót ide!

• Jahny©®™ (Simon János), Budapest

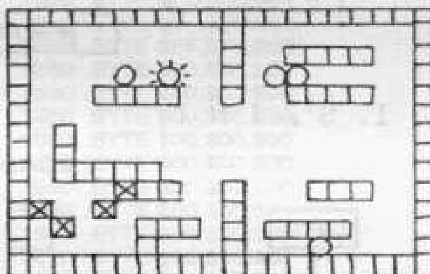
Level 1



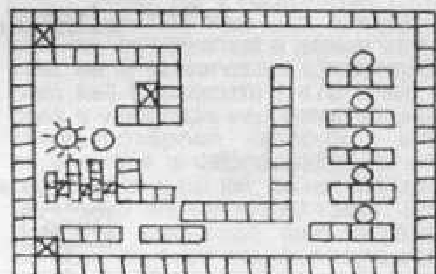
Level 2



Level 3



Level 4



Zombie (RACHY/TIT)

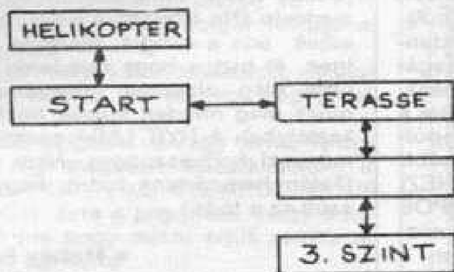
Szó ami szó, ezt először még az öreg testvér C=ommy 64-re akartam beküldeni, még nagyon régen. Azután elfeledkeztem róla, no meg nagyon ellátnak titeket leírásokkal... azután megláttam Plusira is. Megrendeltem **Tarzan/TS** elvtárstól, aki a jólismert **TERRORISTS** tagja, a game-t is RACHY elvtárs/gyakorló maestro írta át (szintén tag). Azt hiszem kitűnően sikerült, a *"Fellegekben szárnyaló mosogatóteknő"*-re készült átirat megegyezik az eredetivel, s ezen a gépen ez COOL game!

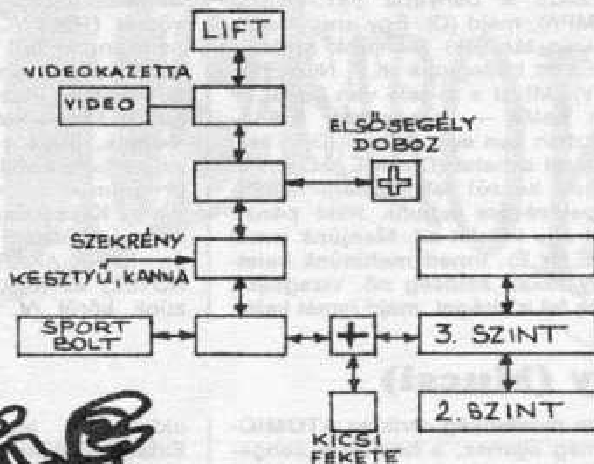
Egy laza baráti csoportosulás úgy gondolta, ideje lenne egy adagot helikopterezni. El is indultak mind a négyen (3 férfi és 1 nő), de útközben az üzemanyag kezdett elfogyni... kénytelenek voltak lerakni a gépet egy üzletközpont tetejére, ami elég üresen áll (talán kicsit átrepkedtek Romániába...), de később kiderül, hogy a teljes személyzetet pár (=sok!) ZOMBI teszi ki (rendkívül borzongató az élőhalottak grafikája). A kedves írók ekkor tesznek a monitor elé... Nos:

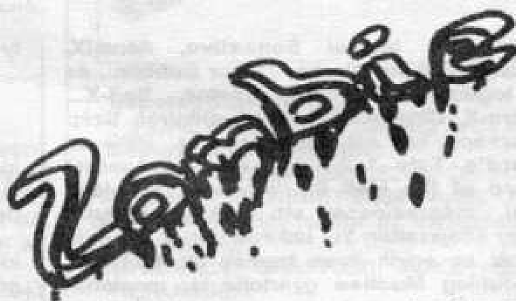
A játékban a 4 szereplőt egyenként irányíthatjuk, valahogy úgy, mint ahogy az **ALIENS**-ben, csak ez teljesen menüvezérelt. A pointert a különböző ikonokra kell irányítanunk ('Z','X','P','L') és ezekre clickelve ('**SPACE**') aktivizálnunk (mozgás, játékos, ütés...). Négy szint van, az egyik pince, itt elég sötét van, tehát nem árt beszerezni egy lámpát. 72 helyszínt találunk sok zombival. Ezeket valahogy le kell vernünk. Nos, a lekezelendő ellenfélre vigyük rá a pointert, ezután clickeljünk párat (arról van itt szó hogy lecsapjuk a hapsit).... természetesen elterül, de nem döglik ki, csak azzal lehet mozgás és támadásképtelenné tenni, ha bevágjuk a frigóba (...ami a pincében van), igazán COOL! (itt most szó szerint cool=jeges) módszer.. Gondolom az emelkedett adrenalin-szintű játékos mielőbb le akar lépni. Ehhez a kamiont kell megcsapolnunk, ill. a 3.szinten lévő három elfekvőben elhelyezkedő kamiont kell megszabadítanunk a felesleges üzemanyagától. Három fordulóval mindegyik MACK-ből elhordhatunk 1-1-1 gallon benzint. Ez már elég is lesz, elhúzhatunk. **CSAPOLÁS**: szerezzük meg a 4.szinten lévő kannát és a 3.szinten a gumicsövet. Ezután irány valamelyik kamion. A csövet tegyük a motorházba fel, le pedig a marmonkannát. A kanna automatikusan feltöltődik. **HELIKOPTER TANKOLÁSA**: letesszük a kannát, csövet, kinyitjuk a farokrésznél a tankot. 3 töltéssel a gép elindulhat egy újabb leszállásra (már készül a ZOMBIE 13 is!!!). Ja! A legfelső szintre a biztosítékkal juthatunk be (...ő..érdemes volt?).

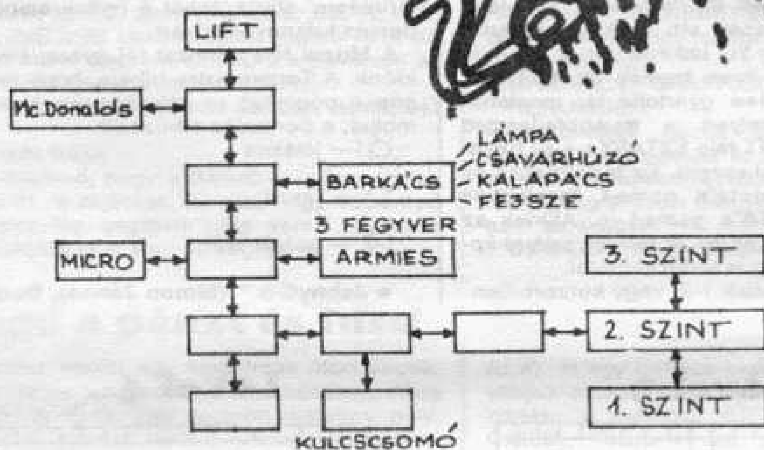
A grafika tényleg szép, nagyfelbontású fekete/fehér a belső képernyő, mint a **Freddy Hardest**-ben.

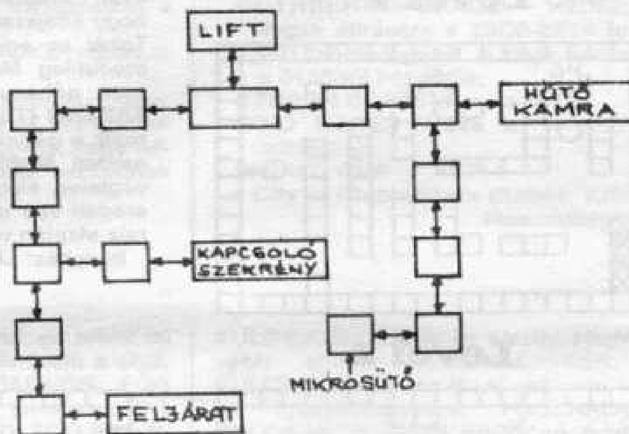
• Jahny©®™ (Simon János), Budapest

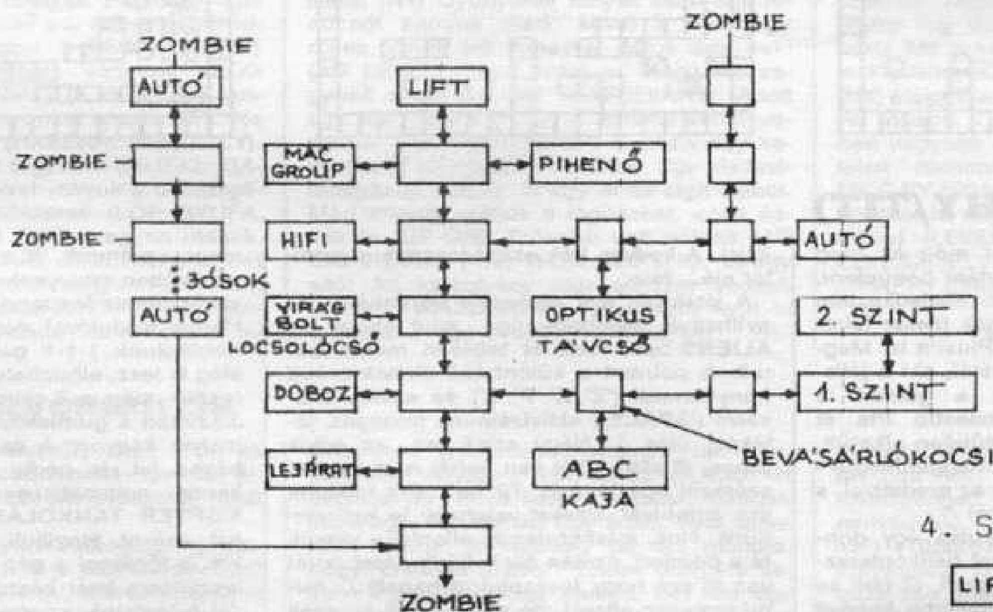

TETŐ
HELIKOPTER
START
TERASSE
3. SZINT


3. SZINT
LIFT
VIDEOKAZETTA
VIDEO
ELSŐSEGÉLY DOBOZ
SZEKRÉNY
KESZTYŰ, KANNA
SPORT BOLT
3. SZINT
2. SZINT
KICSI FEKETE


Zombie


2. SZINT
LIFT
Mc Donalds
BARKÁCS
LÁMPA
CSAVARHÚZÓ
KALAPÁCS
FEJSZE
3 FEGYVER
MICRO
ARMIES
3. SZINT
2. SZINT
1. SZINT
KULCSCSOMÓ


ALAGSOR
LIFT
HŰTŐ KAMRA
KAPCSOLÓ SZEKRÉNY
MIKROSÜTŐ
FELJÁRAT


1. SZINT
ZOMBIE
AUTÓ
LIFT
ZOMBIE
ZOMBIE
MAC GROUP
PIHENŐ
ZOMBIE
HIFI
AUTÓ
JÓSOK
AUTÓ
VIRÁG BOLT
OPTIKUS
2. SZINT
LOCSOLÓCSŐ
TÁVCSŐ
DOBOZ
1. SZINT
BEVÁSÁRLÓKOCSI
LEJÁRAT
ABC
KAJA
ZOMBIE


4. SZINT
LIFT
SZÁMÍTÓ-GÉPES SZOBA
3 db kulcs + 1 adó-vevő

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

SPRITE kurzor (C64)

Az itt látható rutin futtatása után a normál kurzor helyett egy SPRITE kurzor lesz a képernyőn, ami ráadásul még villog is. A dolog elképzelhető, hogy nem olyan nagy durranás, de azoknak szól, akik még csak most tanulják a gépi kódot. Tudom, hogy milyen piszok nehéz elkezdeni, mert kevés könyv van hozzá, inkább csak ismerősöktől lehet ellesni ötleteket (régebben még én is ilyen helyzetben voltam). Ezért a lista után egy viszonylag részletes comment is található.

A rutint célszerű valami assemblerrel lefordítani, DATA sorokban nem mellékelem, mert az Commodore Újság szokás. Akinek meg nem C64-ese van, az meg fölöslegesen fárad a begépeléssel... A lista:

```
1000 SYS 8*4096
1010 .OPT P,00
1020 *              =$0334
1030                ;
1040 SPEED          =2
1050                ;
1060 INIT           SEI
1070                LDA #$1B
1080                STA $D011
1090                LDA #$01
1100                STA $D012
1110                STA $D015
1120                STA $D01A
1130                LDA #$7F
1140                STA $DC0D
1150                STA $DD0D
1160                LDA #<IRQ
1170                STA $0314
1180                LDA #>IRQ
1190                STA $0315
1200                LDA #$0F
1210                STA $07F8
1220                LDA LDA #SPEED
1230                STA SPD
1240                CLI
1250                RTS
1260                ;
1270 IRQ            ASL $D019
1280                LDX #01
1290                STX $CC
1300                LDA $D3
1310                LDY $D6
1320                CMP #40
1330                BMI SMALLER
1340                SEC
1350                SBC #40
1360 SMALLER        ASL
1370                ASL
1380                ASL
1390                BCS HIBIT1
1400                DEX
1410 HIBIT1         CLC
1420                ADC #$16
1430                BCC HIBIT2
1440                DEX
1450 HIBIT2         STA $D000
1460                STX $D010
1470                TYA
1480                ASL
1490                ASL
1500                ASL
1510                CLC
1520                ADC #$31
1530                STA $D001
1540                ;
1550                DEC SPD
1560                BNE END
1570                LDA #SPEED
1580                STA SPD
1590 LDCOLNUM       LDX #COLNUM
1600                LDA COLORS,X
1610                STA $D027
1620                DEX
1630                BPL STCOLNUM
1640                LDX #COLNUM
1650 STCOLNUM       STX LDCOLNUM+1
1660 END            JMP $EA31
1670                ;
1680 SPD            .BYTE 0
1690 COLORS         .BYTE
                    ;9,2,8,10,15,13,1,13
                    ;15,10,8,2,9,0
1700 COLNUM         = *-COLORS-1
1710                ;
1720 *              = $03C0
1730 .BYTE $FF,$F0,$00
1740 .BYTE $C0,$30,$00
1750 .BYTE $C0,$30,$00
1760 .BYTE $C0,$30,$00
1770 .BYTE $C0,$30,$00
1780 .BYTE $C0,$30,$00
1790 .BYTE $C0,$30,$00
1800 .BYTE $C0,$30,$00
1810 .BYTE $C0,$30,$00
1820 .BYTE $FF,$F0,$00
1830 .BYTE $00,$00,$00
1840 .BYTE $00,$00,$00
1850 .BYTE $00,$00,$00
1860 .BYTE $00,$00,$00
1870 .BYTE $00,$00,$00
1880 .BYTE $00,$00,$00
1890 .BYTE $00,$00,$00
1900 .BYTE $00,$00,$00
1910 .BYTE $00,$00,$00
1920 .BYTE $00,$00,$00
1930 .BYTE $00,$00,$00
1940 .END           ;Na, végre...
```

A lista így ömlesztve talán az amatőröknek nem érthető, tehát most elmagyarázom, hogy mit is csinál:

1040: Ez lesz a villogás sebessége. Ide minél kisebb értéket írsz, annál gyorsabb lesz a villogás, de 0-át soha ne írj be, mert az borzasztó lassú lesz.

1060-1250: Inicializálások. A rutin rasztermegszakításban fut, ami nem lenne muszáj, mert sima CIA-s IRQ-ban is éppen így menne, de hát miért ne legyen raszter-IRQ-ban? Aki most lát ilyet először, annak részletezem: Először a rasztermegszakítás helyét állítjuk be (1070-1100), azután bekapcsoljuk a 0.Sprite-ot (1110), és engedélyezzük a rasztermegszakítást (1120). Ezután meghalasztjuk a CIA-k által generált IRQ-kat (1130-1150). Most már nincs más hátra, mmint átállítani az IRQ vektort a saját rutinunkra (1160-1190), beállítani a sprite-mutatót (1200-1210) és a villogás számlálóját (1220-1230).

1270-1660: Maga az IRQ-ban futó rész. Szintén részletezem, ha valakinek nem lenne világos. Mindenekelőtt nyugtázzuk a megszakítást, amit sokféleképpen elérhetünk. Erre azért van szükség, mert különben a következő megszakítást már nem tudjuk követni. Ezt a legegyszerűbben a listában látható barbár módon érhetjük el. Vannak különben, akik inkább az INC-t használják ilyen célra — én az ASL-t. Ezután a rendes kurzort lekapcsoljuk (1200-1290). Utána betöltjük a kurzor pozicióját (1300-1310), és megnézzük, hogy az X koordináta nagyobb-e, mint 40. Ha nagyobb, akkor kivonunk belőle 40-et (1320-1350). Utána megszorozzuk 8-cal (1360-1380). Ha $FF-nél nagyobb eredményt kaptunk volna, akkor kihagyunk egy DEX-et, így az X regiszterben 1 marad (1390-1400). A következő néhány utasítás azért kell, mert az X=0 SPRITE koordináta még a baloldali keretre vonatkozik, így egy $18 körüli értékkel el kell tolni a sprite-ot. Ezt a számot sajnos ki kell kísérletezni, úgy hogy a sprite tényleg a karakterekre kerüljön, ezután pedig megint el kell játszani az esetleges túlcsordulással (1410-1440). Nos az X koordinátával már kész is vagyunk, le lehet tárolni (1450-1460). Az Y koordináta most az Y regiszterben van. Ezt áttesszük az akkuba, és ugyanezt a játékot eljátszuk vele, de itt szerencsére túlcsordulással nem kell foglalkozni (1470-1530). Már csak a villogtatás van hátra, ez pedig a következőképpen történik: először csökkentjük a villogásszámláló értékét (1550). Ha nulla lett, akkor visszaállítja az eredeti értékét (1570-1580). Ezután betölti a következő szín táblázatbeli sorszámát, majd magát a színt a táblázatból (1590-1600). Ezt a színt letárolja a 0.Sprite színeként (1610). Most már csupán a következő szín táblázatbeli számát kell előállítani. Ez úgy történik, hogy DEX-szel csökkentjük X-regiszter értékét (1620). Ha nem negatív, akkor eltároljuk az 1590-es sorban lévő LDX mögé, ha pedig negatív lett, akkor visszatöltjük az eredeti értékét, és azt tároljuk (1630-1650). Végül elugrik a rendes megszakítórutinra, hogy az is elvégezhesse a maga feladatait (1660).

1680-1930: Mindenféle adatok. 1680: ez a bizonyos villogásszámláló; 1690: a színek adatai; 1700: a színek száma; 1720-1930: sprite-adatok. Jelen esetben a 15. sprite-lapra kerülnek. Ha ezt megváltoztatjuk, akkor az inicializálásban is át kell írni az 1200-as sorban az LDA utáni számot.

- **TIGER from THUNDER**
  (Konyha Zoltán), Győr

LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

új számítástechnikai szaküzletünkben Commodore számítógépeket, kiegészítő egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

AMIGA 500	**44.500,-**
512K memóriabővítő	**4.600,-**
3.5" külső drive	**9.980,-**
C64/II.számítógép	**14.400,-**
C1541/II.drive	**14.900,-**
3.5" DS/DD floppy disk 10 db.	**450,-**
3.5" BASF DS/DD floppy disk 10 db.	**950,-**
3.5" DS/HD floppy disk 10 db.	**650,-**
5.25" DS/DD floppy disk 10 db.	**250,-**
5.25" DS/HD floppy disk 10 db.	**490,-**
5.25" BASF DS/DD floppy disk 10 db.	**650,-**
QUICK SHOT II. Turbo Joystick	**650,-**
9 tűs olasz PRINTER	**22.000,-**
1084 S MONITOR	**31.000,-**
MODEM (2400 baud)	**12.900,-**

Egy év garancia! Áraink az ÁFA-t is tartalmazzák!

Címünk: **HAÁR & HAÁR BT.**
Budapest, XI.Bukarest u.15. F/3.
(Kosztolányi Dezső térnél)
Telefon: 1866-143

Telefonon is megrendelheted bármely termékünket, és mi szállítjuk postai utánvétellel.

A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

C87B: Tracker / Moonflight / Spellfire the Sorcerer / Creatures 2 Pre / Sleepwalker+ / First Samurai / Dylan Dog / 3D Stock Cars 2 / The Dater / Tetroids / Giana Sisters Remix / Sliding Skill / Zepp / The Duel / Delta Fighter / Fantasy / Phileas F.B. Balloon Battles / Katapult / Toyball / Tilt '91 / Roadrunner '91

C89A: Terminator 2 (utántöltős) / Ultrix (utántöltős) / Dizzy: Prince Yolkfolk / Fireman Sam

C90A: Robozone (utántöltős) / Hudson Hawk (utántöltős)

C90B: Teenage M.N.H.Turtles 2 (utántöltős)

C86A: ROLLING RONNY (utántöltős) / Ostfriesen Games / Snake Mania / Tarzan Goes Ape / Rugby - the World Cup / Sky High Stuntman / Speedzone / Rip Off

C86B: Warrior (utántöltős) / Jumpin Cubes / Tank Battlezone / Orlando / Gun City / Miami Chase / Sword and the Rose / Craft / Sysiphus / Breaker Engine / Six

C88B: FIRE AND FORGET 2 (utántöltős) / SCOOBY & SCRAPPY DOO (utántöltős) / MISSION 2 (utántöltős) / LOPO ALBERTO (utántöltős)

C87A: JUDGE DREDD (utántöltős) / UN SQUADRON (utántöltős) / SAINT DRAGON (utántöltős)

Az itt látható kollekciók megrendelhetők C64-re CSAK KAZETTÁRA a 64 SZOLG címén:

'64-SZOLG', 2030 ÉRD, Pf.: 4.

1 kollekció ára (30 perc): 350,- Ft, 2 kollekció (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán: 500,- Ft. Áraink a postaköltséget is tartalmazzák. A rendelést utánvéttel postázzuk! Az eddig meglévő kollekciókról felbélyegzett borítékért listát küldünk! A hibás kollekciókat visszacseréljük!

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkek): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

• C64-re EXTRA programok eladók lemezre, kazettára. Válaszborítékért infók! **Mari Miklós**, Baja, Nagy I.út 34/B. 6500. Tel.: (06-79) 23-309

> C64-hez megrendelhető hangdigitalizáló (1.000,- Ft), Reset (300,- Ft)! Cím: **Emerald Hardware Studio**, Eger, Koszorú 35. 3300

• IBM PC játékprogramok olcsón eladók. Kiss Gábor, Budapest, XIV. Szatmár u. 67. 1142. Tel.: 1840-514

• Alig használt sztereo color monitor Amigához eladó. Telefon: Bp. **1840-514**

> Keresek: Amiga 500-ast, 512 KByte-os bővítőt, 3.5"-os külső drive-ot, 3.5"-os NoName disk-et, használt Amiga 500-ast, hangdigitalizálót, képdigitalizálót, színes monitort! Cím: **Kiss Imre**, Eger, Koszorú 35. 3300

• C128/64 programlemezek eladók, programmal 70,- üresen 40,- Ft/db áron. Válaszbélyegért listát küldök. **Kopácsi Lajosné**, Budapest, III. Vízimolnár u. 2. X/95. 1031

• Eladó C64/II. + 1541 floppy + 1530 datasette + cartridge kazettákkal, lemezekkel, szakirodalommal. (Szuper programok!) Cím: **Spitzer László**, Bp, VI.Bajcsy Zs.u.13. 1065. Tel.: 1-320-232

> Amiga siker programok! Mindig a legújabbakból válogathatsz! **Barabás Zsolt**, Gyömrő, Deák F.u.12. 2230

> Eladó: A500 (1.3, 1M Chip): 41.999,- Ft; A590 HDD (20 MB, 2 MB RAM): 37.999,- Ft; 1084S monitor: 24.999,- Ft; 200 db. 3.5" lemez: 5.399,- Ft; ATonce (8 MHz, AT kártya): 23.999,- Ft; 5.25" drive + 500 lemez: 28.000,- Ft; C64: 9.999,- Ft; C64 tartozékok, külön-külön is. Az AMIGA tartozékokra egyben 10% engedmény. **Zsupanek Attila**, Érd, Hernád u. 3. 2030

• Sürgősen eladó egy C64 + 2 joy + 100 db-os lemeztartó + 50 db. lemez + 1541 floppy. Az árajánlatokat a következő címre kérem: **Márton Balázs**, Szombathely, Gyöngyösparti sétány 4. 9700

• ATARI 520 STFM számítógép rendkívül sok ttartozékkal ill. perifériákkal olcsón és sürgősen eladó! Alkudni is lehet! **Balya Levente**, Kisbér, Komáromi utca 1. 2870

• Eladó egy C64, 1541/I-es drive, 1 joy, Audioton monitor (zöld), Commodore MPS 801 sornyomtató, + szakkönyvek. Irányár: 48.000,- Ft. Érdeklődni: **Farkas István**, Dunaújváros, Vasmű út 45. 6/1. 2400

> IBM PC programok hatalmas választékban olcsón eladók! **Marosvári Zsolt**, Budapest, XII.Határőr út 51. 1122. Tel.: 202-09-23

• The coolest crew! (64 — disk) Send reply envelope! Shadow/PRT, Nagymaros, Ságvári str. 32. 2626

• AMIGA 500+, 1,8 MB-os bővítő, lemezek (3.5") és játékok eladók! If you would contact, than write to: **Forczek Sándor**, Budapest, III.Pablo 12. 1039

• IBM PC/AT programokat cserélek. Természetesen minden programot ingyen másolok. Címem: **Győri István**, Komárom, Jókai tér 2. 2900. Válaszborítékért listát küldök.

• AMIGA programok nagy választékban! Lemezen listát küldök. **Dikó István**, Budapest, V.Veres Pálné u.9. 1053. Tel.: 1373-193.

• Eladó egy C64 + 1541 drive + 3 joy (2 sima, 1 mikrokapcsolós) + 100 lemez tele szuper programokkal + rengeteg játékleírás (CoV, 576, 1001 sorozat könyvei) + szakkönyvek 40.000,- Ft-ért. **Kádár Zoltán**, Budapest, XI.Bartók Béla út 92-94. V/38. 1113

• Helló mindenki! Akartok olcsón egy C64-hez jutni? Mert tőlem kapsz egy új típusú C64-et, egy magnót, egy joystickot + 12 db. kazettát 540 db. programmal, CoV-ot (2-18), 1001 sorozatot (1,2,4,5) és egy TV-t is mindössze 18.500,-ért? **Tóth Bálint**, Győr, Heszky E.út 45. II/17. 9024

• Hi srácok! Amigán a legújabb programok eladók (5 1/4" lemezen is). Bélyegzett válaszborítékért listát küldök. Ja, lemezenként 30,- Ft. Címem: **Horváth Krisztián**, Gyömrő, Táncsics u.67. 2230

• Olcsón eladó 200 db. 3M-es lemez, CoV 1-21, 576 KByte 1-18, 1001/1-5 példányai. **Kecskés Zsolt**, Debrecen, Barna u.3. F/1. 4025

• IBM PC-re keresem a Populous II., Elite, valamint a stratégiai programokat 3.5"-os 720 KB-os lemezen. Telefon: Bp.**2774-349**.

• Új C64II. + 1541/II. floppy + magnó + 60 lemez + 10 kazetta + TURBO Cart. + magazinok + 2 joy eladó. Ár: 38.000,- Ft, vagy sima használt Amiga 500-ra cserélném (max. 42.000,-ért). Ja, és sürgős! Cím: **Krasnyánszki István**, Budapest, XXII. Háros u.115/B. 1222. Tel.: 227-0585

• C64-re eladó egy alig használt magnó + a CoV és az SpV néhány száma. Érdeklődni: Balogh Ildikó, Budapest, XIV.Mogyoródi u.64/A. 1148. Tel.: 2-520-618.

• **Amigához 5.25"-os drive eladó 12.000,- Ft-ért. Barabás Zsolt, Gyömrő, Deák F.u.12. 2230**

• Eladó jó állapotban lévő C64/II. + 1541-es drive + Commodore Datasette + kazetták + Tapeload cartridge (resetgombos) + 2 joy + lemeztartó + 45 lemez + könyvek. Ára: 35.000,- Ft. **Szász Péter**, Budapest, Tel.: 227-0261.

• **Spectrum** programok, (több, mint 3000) kedvező áron eladók! Válaszboríték ellenében listát küldök! Címem: **Soós Tamás**, Vác, Kiskörút 17. 2600

• Eladó egy Amiga 500 + egér + TV modulátor nem használt, új. Ár: 45.000,- Ft. **Simon Róbert**, Szolnok, Mária út 48. II/6. 5000. Tel.: (06-56) 41-186.

• Vennék jó állapotban lévő használt IBM számítógépet tartozékokkal. Ajánlatot levélben, vagy telefonon várok. Cím: **Gyulai Tibor**, Balmazújváros, Szoboszlói u.21. 4060. Tel.: (06-52) 70-018 napközben, vagy (06-52) 70-451 este.

• Sziasztok Ti eltévelyedett mamakedvencei, akarom mondani hm. hm. softwer ZSENIK! Ha tényleg illik rátok az utóbbi jelző, akkor azonnal jelentkezzetek! T.i. én egy olyan amatőr softwerbetyárt keresek, aki nagy ötletem megvalósításában (nélkülözhetetlen) perifériás egységem tudna lenni. A gépi kódolás ismerete C64-re elengedhetetlen feltétel. A közgazdasági jártasság dicséretes és előnyös. Tel.: Bp. 1-645-277 (**Vágó**, du. 6-7-ig.)

• **AMIGA Action Replay eladó! Érdeklődni: Vigh Zoltán, Miskolc, Bajcsy Zs.út 33. 3527. Tel.: du.4-től (06-46) 345-369**

• IBM PC-hez új, 2x4 W-os, stereo DISNEY hangkártya eladó. Ára: 3.500,- Ft. **Garab László**, Veszprém, Csermák u.5. 8200

AD&D fordítások IBM PC-re! Kasztok, varázstárgyak, szörnyek és egyéb hasznos dolgok. Karakterek és modulok készítése. Felbélyegzett válaszborítékra válaszolok. Cím: **Nagy János**, Nyíregyháza, Toldi u.53. III/2. 4400

• Keresel valamilyen programot C64-re? Tőlem INGYEN megszerezhetsz bármit! RPG-k, szimulátorok, arcade-k lemezen! Pl.: DKOK, Stealth Fighter, stb. Válaszboríték ellenében listát küldök. Ugyanitt infratávirányítós joystickok eladók. **Nagy Zsolt**, Derecske, Erkel Ferenc u.33. 4130

• Eladó egy C64-es alapgép + floppy (új) + magnó + 3 joystick + 5 db. kazetta + 2 doboz lemez + könyvek + térképek + leírások + 200 db. program. Ára: 30.000,- Ft. Cím: **Mester Csaba**, Debrecen, Varga u.4. 4024

• Sürgősen eladó: C64/II. + lemezegység + 100 lemez + lemeztartó + magnó + 5 kazetta + resetgomb + supergame + szakirodalom + két joy. + TV. Ára: 30.000,- Ft. **Németh Zoltán**, Gödöllő, Bercsényi u.19. 2100

• Eladó: C64 + 1541C drive + joy + 50 lemez (a legfrissebb stuffokkal) + szakkönyvek + leírások + újságok. Ár megegyezés szerint. Érdeklődni: **Borsodi Szilárd**, Dunakeszi, Iskola u.9. III/15. 2120, vagy telefonon: 1-736-784.

• Eladó egy alig használt C64 + 1541/II. floppy + kazettás egység + turbó cartridge + 3 joystick + 10 kazetta + 42 lemez + LOTTO programcsomag + játékleírások + könyvek. Ár: 32.000,- Ft. Cím: **Kövesdi Tibor**, Vác, Kápolna u.27. 2600. Tel.: (06-27) 10-288

• Eladók PC-hez diskek. Ugyanitt PC-s programcsere. Listát kérek. **Lehoczky Péter**, Bánk, Hősök tere 12. 2653. Tel.: 16-21-722 (vasárnap—csütörtök 4 óra után)

• Plus/4 programcsere LEMEZEN és kazettán. Listát kérek és küldök. MPS nyomtatót vennék 10.000,- Ft-ig. Főleg 1551-es DISK-kel rendelkezők jelentkezését várom! **Novák Péter**, Budapest, XIII. Kresz Géza u.21. 1132

Figyelem! C64-re a legújabb kazettás programok! Válaszborítékért listát küldök. Címem: **Szakács Mihály**, Pápa, Kilián ltp. 33. 8500

• C64-es géphez anyagi okok miatt sürgősen eladó egy Final III. cartridge. Irányár: 3.000,- Ft. **Kréczy Gábor**, Budapest, XV.Tompa u.72. 1154

• Szeretnél AMIGA programokat? Írj! Válaszborítékért listát küldök. **Kónyár**, Szolnok, Pf.: 39. 5005

• Programeladás C64-re lemezen, kazettán. Listát küldök! Írjatok! Cím: **Szűcs Tibor**, Cegléd, Rákóczi út 47. II/7. 2700

• 64-es magnósok! Szuper és sz**, régi és új programok cseréje. Cserealap 1000 program (40 utántöltős), vagy pénz (józszerivel). Ha jó kedvem van, ingyen is másolok. Két hetes átfutásra vállalom a másolást. Ragadj tollat! kazettát el nem nyelek! Nagy vásárlásnál engedményt, ajándékot adok. Ha késnék, engedményt adok. Válaszborítékért listát küldök! **Mucsányi Gábor**, Szolnok, Fényes A.u.76. 5000. Tel.: 30-852

C64-en lemezen programokat adok, veszek, cserélek. Havonta 20 lemeznyi új anyag. Majdnem minden 576 Kbyte-os program megvan, meg ilyesmi. Ha érdekel, akkor küldj listát & válaszborítékot. **Frankó Vitaly**, Békéscsaba, Andrássy u.18/A. 5600

• **Eladó: C64/II. (beépített resettel), magnó, 2 joy, kazetták: 15.900,- Ft; PHILIPS color monitor 16.000,- Ft; 3M-es lemezek programokkal 68,- Ft/db; C64 tápegység 1.900,- Ft; Alkudni lehet! Dohány Gábor, Mezőkövesd, Veréb u.48. 3400. Tel.: (06-40) 12-602**

• C64-re színvonalas felhasználói és játékprogramok kaphatók 5,- — 15,- Ft/prg. áron. Katalógushoz válaszboríték nem kell! **Lőrincz Endre**, Hódmezővásárhely, Pf.: 88. 6800

• C16 + magnó + joystick, játékok nélkül eladó 10.000,- Ft-ért. 4 éves alig használt (szinte semmit). Keresek Amigához kézikönyvet!!! Vagy Amiga 500-ra cserélném ráfizetéssel. **Németh Attila**, Százhalombatta, Bláthy O.u.13. 1/6. 2440

64-esek figyelem! Új egyesület alakult. Programokat ingyen, lemezeket 30,- Ft-ért adunk. Válaszboríték ellenében további információk! **Varga Balázs**, Dunaújváros, Táncsics M.u. 6/B. V/2. 2400. Tel.: (06-25) 829-77; (06-25) 12-969

• Sürgősen eladó: IBM XT 640 Kbyte, 20 Mbyte winchester, Samsung sárga/fekete monochrome monitor, 5.00 DOS, programok 38.000,- Ft-ért! Cím: **Faddi István**, Kiskunhalas, Kinizsi Pál u. 18. 6400

• **C64-re lemezes programok eladása olcsón (15,- Ft/db.)! Kérésre listát küldök. Cím: Hajmási Zoltán, Szombathely, Hadnagy u. 62/C. 9700. Tel.: (06-94) 21-980**

• Eladó egy 64K-s C16 + magnó, joystick, néhány kazetta régebbi program, könyvek. Ára: amennyit adsz érte! Az első komoly jelentkező viheti. Tel.: (06-24) 85-262 (este). **Tóth István**, Ráckeve, Árpád tér 5. 2300

• Szuperolcsón! Plus/4, C-16-os új sikerprogramok lemezen és kazettán reklámáron eladók. **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u. 5/B. 8500

• Keresek használt IBM/AT 286-t (monitor + winchester + FDD) 30-35.000,- Ft-ért. Tel.: 1-278-315 Bp-i telefon (18-20 óráig)

• C64 + 1541/II. floppy + 50 lemez vadonatúj prg-okkal + új joy és tápegység + magnó + kazetták + Mk VII (tökéletes kényelem + turbó) + újságok, könyvek eladó. Irányár: 30.000,- Ft. Tel.: Bp. 1-278-315 (18-20 óráig)

• Sürgősen eladó Plus/4-es géphez 2 db. lemez új és régi programokkal. 1 doboz ára: 300,- Ft. Ezenkívül 1 db. magnó 1.000,- F, 2 db. könyv (játékleírások), kazetták programokkal és 2 gyári kazetta (Démonok birodalma és Treausure Island), valamint az 576 Kbyte, CoV és Spectrum Világ régebbi számai. **Nagy Péter**, Abaújszántó, Petőfi út 32. 3881

C64-es, lemezesek! 750 lemeznyi utántöltős program eladó! Válaszborítékért lista! Eladó továbbá originál, garanciális Amiga 500-as 39.000,- Ft-ért, és 1541/II-es floppy drive 14.000,- Ft-ért (szintén originál). **GIGA-LIGA**, Sopron, Pf.: 263. 9400

• C64-es super programok cseréje, eladása olcsó áron lemezen, kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481

• Be akarsz szerezni egy rakás király stuffot C64-re és IBM-re? Esetleg jó cserealapod van? Vagy éppen ez a gondod? Megtaláltad a megoldást! Válaszboríték ellenében listát küldök! Pongrácz Gergely (from THUNDER crew), Győr, Kenderáztató u.20. 9030

64-es kazettások! Program hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

• Egy nagyszerű lehetőség! Alig használt 2 éves C64C + 1541 floppy + Videoton 6 programos fekete fehér TV + mikrokapcsolós joy + 2 cartridge (magyar nyelvű leírással) + kb. 400 lemez + kb. 600 régi és új programmal + könyvek + programforrás + klubkapcsolatok + 2 gyári lemez (Ramparts, Bounty Bob Strikes Back). Nem bánod meg, ha ezt választod! Ez mind csak 45.000,- Ft. Csak egyben! Nótin László, Vámospércs, József A.u. 53. 4287

Üdv mindenkibe a vadonatúj, e hónapra rendelt kábítószerdózis elején! Mivel képzelőerőm csekélyke, valamint utálok bevezetőket írni, így tehát rögtön fejest is ugrok a közepébe. A közepe általában az szokott lenni, hogy mivel foglalkozott a legtöbb levél az elmúlt hónapban: természetesen a csodálatos, frenetikus, mágikus, stb. CoVboy gigarejtvénnyel. Fájdalommal vettem szokat a leveleket, akik úgy nyilatkoztak a csodálatos rejtvénnyel kapcsolatban, hogy "az biztos CoVboy valami új hülyesége". Ezt kikérem magamnak, mert nekem ilyenekből csak régiek vannak: úgy örököltem őket. A másik csoportba azok tartoztak, akiknek az szúrta a szemét, hogy a nyereményt P.C.-nek rövidítettem. Valaki azt írta, hogy "ez egy átverés, hiszen a C-16 is Personal Computer". Először is: hol volt az leírva, hogy a P.C. az 'Personal Computer' jelentést hordoz? Másrészt (útravaló az Élethez): amit ingyen adnak, kis barátaim, azt megköszönni szokás, nem pedig vitatkozni vele. A harmadik tábornak az április 1.-i határidővel voltak gondjai. Mármint az, hogy ez a bolondok napjaként közismert és biztos, hogy csak szórakozok veletek. Már mondtam, hogy a dolog halálosan komoly, és az én szavamnak súlya van (most mértem: 2 deka/szó)! Mellesleg az időpont kiválasztásában az motivált, hogy én lettem volna a legjobban meglepve, ha az a CoV április 6-a előtt megjelenik. Így tehát a fair verseny kedvéért választottam az április 1-jét. Először április 4-ét akartam (valahonnan ismerős volt ez a dátum), de aztán inkább eltekintettem tőle, mert esetleg a keblére ölelt volna a Thürmer Gyula, és az egyelőre nem szerepel a távlati terveim között. Mindazonáltal érkeztek olyan megfejtések (rosszak), amelyek március 23.-i dátum (és április 14.-i postai bélyegző szerepelt). Nekik külön gratulálok az előrelátásukért. Ja, a megfejtés. Nemnem. Ez nem a BARD'S TALE n, nem a POOL OF DARKNESS, és nem is a CHAMPIONS OF KRYNN térképe. Ez egy szürke-fehér férfi pulóver térképe. Vagyis egy kötésminta. Jó, mi?! Helyes megfejtés — késve bár, de — négy darab érkezett (ebből kettő lány volt). De elkeseredni azért nem kell, mert először a világtörténelemben most az is nyer, aki rossz megfejtést küldött el, az is nyer, aki jót, sőt még az is, aki nem pályázott! (Ilyen csak a CoV-ban van, és ott is csak nálam.) A nyeremény tehát: mindenkinek egy P. C., ami nem más, mint:

PUKK CANDÚR!

Tessék. Ott van lent. Most rajzoltam nektek. Én egyedül. Hogy miért van a fal mögött? Egyszer azt mondta, hogy "egy igazi inyenc pezsgővel dorbézol". De ő egy szolid inyenc, és nem akarja, hogy dorbézolás közben másoknak csorogjon a nyála. De az is lehet, hogy csak olcsó kolbászt burkol. Tessék? Ja, szívesen. Nincs mit.



Rock rovat

Te Vöcsök!

Akarom írni köcsög! ("Füles tejtartó alkalmatosság" — idézet) Igen rólad van szó, te lokállpatrióta... Most ha stílszerű akarnák lenni, akkor a következőket írám: Anyád hörcsög volt. Apád pedig fókabajszú ganajtúró! Ha még egyszer szádra mered venni (negatív értelemben) a DEPECHE MODE (csupa nagybetű!) vagy bármilyen vele kapcsolatos dolog (pl. egy nagylemez címe) hát én isten bizony úgy lefejellek, mint vakond a rotációs kapát! (**Így táviratilag? — CoVboy**) Ha piciny chipedben (mivel nálad agyról nem lehet beszéllni) nem sikerült felfognod miért kaptam fel a vizet akkor megsúgom: MUSIC FOR THE MASSES a DM (nem a dinamó moskow-ról van szó!) Hetedik (7.) nagylemeze! Sajnálom, hogy nem kapsz alkohol v. nikotin mérgezést & itt rontod a levegőt. (**Na, látod, ezt már néha én is kezdem sajnálni! — CoVboy**) Minden DEPECHE MODE-ok védőszentjére mondom (ez már nagy szó!) a házitehened értelmesebb nálad mert ha sz*rnia kell akkor legalább a szoba közepére teszi tiltakozása jeléül ami a nálatok (HQ) uralkodó Apartheid (vagy hogy írják?!) ellen szól. (**Ezt az egyet most kivételesen eltaláltad... — CoVboy**) Végezetül csak annyit, hogy verjen a sors keze & örök életedre DM-et kelljen hallgatnod! Az ítélet jogerős enyhítésre (akasztás) nincs remény!!! Különben ha idézni akarsz, akkor találj ki valami jobbat mert a szám címe nem little sixteen hanem LITTLE 15 (fiveteen!). (**Yay! Vagy még inkább: Yikes!— CoVboy**) Apropó: látod milyen igazságtalan a sors?! FREDDY MERCURY meghal Aids-ben, te meg továbbra is idegesíted a népet... Hogy legyen mibe belekötnöd a stílusomon kívül is, leírom az én kedvenceimet (Figyusz CoVboy ezek az igazi zenék...): 1. DEPECHE MODE the king, 2. The Cure (**Szegény Kovács Robiéknak már nem járnak a nagybetűk? — CoVboy**), 3. Front 242, 4. The QUEEN. Most pedig törheted a fejed, hogy milyen baromsággal válaszolj. **(Ezután még volt egy minden részletre kiterjedő magyarázat arról, hogy mit jelent a 'Music for the Masses' angolul, miért ez a lemez címe, komplett diszkográfia, és egy arra vonatkozó fenyegetés, hogy a következő levélben egy komplett Depeche Mode számgyűjteményt kapok. Ez fatális véletlen folytán innen most kimaradt.)**

CoVboy: Hihi. Elnézést, de mindig vihogni támad kedvem, amikor valaki ideges lesz attól, amit a CoVboy Postában írtam. Mondjuk most eltekintek attól, hogy egy kicsit furcsa stílusban levelezel (lehet, hogy felétek így szokás) — inkább úgy veszem, hogy formázáskor nem kaptál azonosítót (kissé ID-tlen vagy) és atyai módon foglalkozom a problémáiddal.

Először is a legfontosabb: a "házitehenem" szobatiszta! (Megvárja, amíg leviszem, és csak utána fejezi ki a véleményét a világról.)

Másodszor: a 'Mass'-t lehet, hogy ők úgy értették, hogy nekik van a legnagyobb rajongótáboruk. Mindegy. Én nem úgy értettem. Azonkívül nem is a Depeche Mode-ra céloztam vele, hanem úgy általában a "könnyűzene" címke alatt produkált dolgok 90%-ára. Jelentésbeli árnyalatokon egyébként sem merek vitatkozni veled, de örülök, hogy kijavítottál, és megtudtam, hogy az ominózus Chuck Berry-szám címe nem 'Sweet little sixteen'. Ez legalább jelzi, hogy a DM-mánián kívül is nyitott vagy a világra, sőt, azt is tudod ki volt az a Chuck Berry! Igaz, hogy ő abszolút nem volt olyan hatással a rockzene fejlődésére, mint mondjuk a Depeche Mode, de azért szép dolog, hogy ilyen noname (DS/DD) muzsikusok számainak címét is pontosan ismered. Az már csak bonus, hogy még azt is le tudod írni angolul, hogy 15.

Harmadszor: egy jótanács (szintén atyai). Drága barátom, attól nem kell idegesnek lenni, ha másnak nem az tetszik, ami neked! A kommunisták is így kezdték, aztán látod, hogy hova jutottak?! Ha mindig olyanokon fogsz idegeskedni, amin úgysem tudsz változtatni, előbb-utóbb beszerzel egy jó kis gyomorfekélyt, és az csöppet sem olyan élvezetes, mint mondjuk egy jó kis alkoholmérgezés. Mellesleg nem én tehetek arról sem, hogy Freddie Mercury meghalt: én nem írtam neki levelet. (Nem küldött válaszborítékot.) De az biztos, hogy pördült egyet a sírjában, amikor te megírtad nekem, hogy mi is annak a Chuck Berry-számnak a címe, aztán utána még megpróbáltad leírni angolul a tizenötöt!

A sok jótanács után még egy kérdés: tudod mi történt az egyszeri vakonddal, amikor megpróbálta lefejelni a rotációs kapát?...

Hopplá!

Tisztelt Commodore Világ Szerkesztősége! 1992. III. 24-n ajánlott levélben reklamáltam meg, hogy a tavaly decemberében előfizetett CoV-t nem kaptuk meg. A mai napon az újságot megkaptuk, de a címzés nem stimmel, habár a pénzutalványon és az ajánlott levélben is jól olvashatóan írtam le a címet: <név> Budapest, Csontváry u. 46. 1181. Az újságon az irányítószám, a házszám és az emelet ajtó egyezett, de Cirmos sétány szerepelt utcanévként, holott ezt mi nem írtuk, és az az utca egyébként is Csepelen van. Kérem az utcát egyeztessék az előbbiekben nyomtatottan leírt címmel, és ennek megfelelően címezzék a további újságokat. Tisztelettel: dr. Kunics Erika, édesanya

CoVboy: Egy pillanat. Hívom az Uri Gellert, valami nagyon nem stimmel. Ha csepeli címet írunk rá a borítékra, akkor miért viszik Pestlőrincre? Várjunk csak... H-E-U-R-É-K-A! Hiszen most rájöttünk, hogyan működik a Posta!!! Azt már idáig is tudtuk, hogy ha nyomtatott betűkkel, olvashatóan ráírjuk a címet, a nevet, a személyi számot, az irányítószámot, az adószámot, a napszámot, a szerszámot és még 3 Ft-tal több bélyeget is ragasztunk rá (az az ÁFA...), akkor marhára nem viszik el a levelet a megadott címre — de íme! most kiderült az ördögi szisztémájuk: ha a címzett rovatba abszolút nem azt írjuk, ahova a levelet küldeni akarjuk, akkor a küldeményünk biztonságban és pontosan megérkezik a rendeltetési helyére! Olé! (A helyesbítést természetesen a többiek megtették, de én azért tartok ennek a lépésnek a következményeitől. Ezért ezúton szeretném kérni a Cirmos utcai csepeliek segítségét: akik a következő hónapokban olyan CoV-ot kapnak, amit nem rendeltek akkor először is azonnal fizessenek elő visszamenőleg az eddigi számokra, aztán legyenek szívesek átvinni a CoV-ot Pestlőrincre. Segítségüket előre is köszöni: CoVboy.)



Forgószínpad

Címszavakban (ez nem a Falutévé):

A dupla szám, csak árban dupla, terjedelemben nem.

Nekem tetszenek Kis Getto rajzai.

Ha mégis kellene új címlaptervező, akkor vegyétek föl a régi 576 munkatársát (kirúgták, pedig ő is tök jól rajzolt).

Az árnak inkább csökkennie kellene, nem nőnie.

Gárdián László, Szeged.

CoVboy: Akkor én is csak címszavakban válaszolok.

Hát ez így van — sorry.

Nekem is.

Jó ötlet, majd felvesszük! (Te is arra gondoltál, aki a 90/6-91/11 számok borítóit csinálta?).

Ebben is igazad van — és ezt mondtad már a Kupa Miskának is?

... és hajlandó vagy lemásolni nekem, akkor ezt tudasd velem és a kazettám már repül is feléd. Ez részemről több kellemes dolgot eredményez számodra:

1. ... azt nem. (**Mé' nem? — CoVboy**)

2. Nem mondom el senkinek, hogy teljesítetted a kérésemet, úgyhogy ostrom nem fenyeget. (**Nem-e? — CoVboy**)

3. Küldök egy (1) doboz sört. (**Hohó! És hány üveg van abban a dobozban? — CoVboy**)

4. Spectrumos létemre előfizetek a CoV-ra. Tehát küldj csekket!

5. Hálás leszek.

Nemleges válasz esetén lehetőleg ne a CoV-ban válaszolj! (**Jó — CoVboy**) NE írd a nevem az újságba, légy szíves. (**Nocsak. "Légy szíves"? Ez jól hangzik. Akkor nem írom — CoVboy**) Fáradozásodat előre is köszönöm vagy légy átkozott! (Nem kívánt rész törlendő!) (**Töröltem — CoVboy**)

CoVboy: Mihelyt beindult a CoVboy Copy Boutique, értesítelek. Nemcsak téged, mást is. (Borzasztó nagy reklámhadjárat lesz!) Addig is küldöm a csekket, és várom a doboz sört. (Jó nagy doboz legyen ám!) Mondjuk küldhetsz kazettát is, ha már végképp' nem férsz el tőlük otthon...

Hello Dear, Sir, Mr (stb.) CoVboy! Ne félj, nem ócsárollak, csak kérdéseim vannak! (meg még pár dolog).

1. Ki az a CoVanek?

2. Mivel olvastam a CoV 19-ben, hogy pár előfizetőnek visszaküldtétek a befizetett pénzét, nagyon örülnék, ha az én előfizetésemet is elfogadnátok, bár én nem fizettem be 600 Ft-ot, de nem is kell visszaküldenetek! Sőt, ha már ilyen nagy formában vagytok, az IBM PC-t is elküldhetitek.

3. Adnék egy tanácsot: Ne legyen annyi TökösMákos leírás a CoV-ban, mert az 576-ban is ilyenek vannak, de azok legalább újak!

Ha a 2. pontban levő kérésemet nem teljesíted, írok a Három Kívánságnak és soha többé nem veszek CoV-ot. Ha a borítékot elvesztenéd, a címem: ESTÉLYI RÓBERT, Budapest

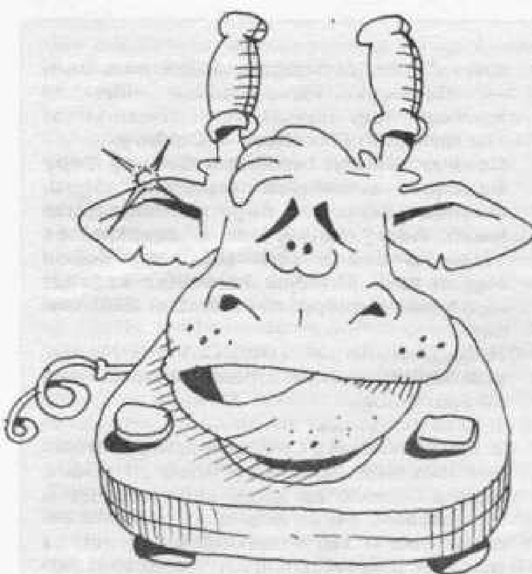
U.i.: CoV-ot azért venni fogok.

Titkos u.i.: Hány éves vagy? (**Titkos válasz: (Remélem azért sikerült elolvasni) — CoVboy**)

CoVboy: Ez kivételesen az egész levél volt. Cool! Én imádom, amikor valaki tömören fejezi ki magát. A kedvencem például a CoV SECRET OF MONKEY ISLAND-leírása. (Yikes! Nem fogjátok kitalálni, hogy milyen leírás lesz a következő CoV-ban...) CoVanek? Hát az én vagyok! Művésznév. (Valamelyik levélíró adományozta.) Van még néhányezer, amelyek itt-ott előbukkannak. Én vagyok például a Kudlik Júlia is. Meg a Dévényi, szóval csak írjál nyugodtan levelet a Három Kívánságnak. Akkor majd ott vesztem el a borítékodat.

Levél

Hello mindenkinek ott a CoV HQ-n. Ha jól számolom, ez az 5. levelem, amit felétek küldök. Az előző 4-ben azt hiszem, semmilyen információdús dolog nem volt, csak az, hogy hol lakom, meg ilyenek... Ja! Meg volt 1 leírás a Tökéletlenmáknak is. Nagy hülyeség volt az is, valószínűleg ezért nem jelentettétek meg. Mivel azt kizártnak tartom, hogy emlékeztek rám, inkább leírom még 1szer a nevemet: Ráth Sándor Tamás vagyok, 16 éves. Van egy neméppenúj, C64-em (ráadásul magnóval...). Floppyra belátható időn (min. 2 év) belül nincs kilátás, ugyanis a házról most fogyott le a kölcsön, jövőre meg vmi újabb kocsit kellene venni. A 9 éves Wartburg helyett (használtan vettük) jó lenne 1 új(szerű) Lada. Nem kéne ide "nyugati" autó. (**RIADÓ! Vevő érkezett! Ladára vágytok? VAN! Szinte új! (Még csak annyi idős, mint te.) Működik is (...néhány felesleges dolgot leszámítva). Nyugatinak is mondható, mert '76-ban egy nyugat-szibériai futószalagról gördült le. (Kicsit darabosan, mert lökésgátlók már akkor sem voltak benne.) Első osztályú vétel! Hatvan? — CoVboy**) Most már valami mást is kéne írni. De mit...? Most merítgetem az 5letet a CoV-okból. A legújabb, meg az Évkönyv itt van kiterítve az asztalon. A macskám is itt van (nincs kiterítve),



itt fekszik az íróasztalom túlsó végén. Asszem alszik. Hallgatom a Guns'n'Roses kazettámat a walkmanen. Don't cry. (**I'll cry instead — Beatles**) A II. kazettámat Mikulásra vettem magamnak a maradék pénzemen. Az előtte levő maradékon előfizettem a CoV-ra. (**De kár! Pedig már épp beszúrhatnékom támadt a befektetéseidet illetően... — CoVboy**) Már tavaly is elő volt. Én szeretném megnyerni az IBM-et (ha már annyira nem kell nektek). Akkor legalább lenne valami örömöm is. Ha nincs floppy, nincs ez, nincs az, "legalább" egy ilyenem legyen. Akkor legalább valamit tudnák kezdeni a számtech. "tudásommal", ugyanis a suliban ilyenen tanulunk, de nekem nincs, úgyhogy max. ott írogatóok. Január 17-én van a szülinapom (a 16.), micsoda öröm lenne ha utána mondjuk jönne a levél:"Értesítjük, hogy Ön nyerte (persze tegezhettek is) az unintelligens IBM ketyerénket. Nemsokára megkapja, már postáztuk..." (**Levél: Értesítem/lek, hogy a PC-t más nyerte! Nem baj, talán Öné/tiéd lehet a CoV Abakusz (CoVbakusz), ami lényegesen coolabb, már csak azért is, mert olyan csak egy van! — CoVboy**) Á... mindig csak álmodozom, aztán többnyire semmi se lesz az egészből. Hajajaj... Aha. Most értem el kitudjahányadszor a Sweet, little sixteen c. levélhez. Meg a válaszhoz. Nekem nem mond ilyeneket soha a floppym, mert nincs. (**Igen. A berendezések szervizelésének egyik legjobb módja, ha az ember már meg sem veszi a berendezést — CoVboy**) Kedvenc italom: gyümölcslevek, kóla (Coca Cola, csak és kizárólag). Alkoholt soha nem iszom. (**Hát azért abba a kólába nem ártana egy kis rum (1:1) is, mert így nem túl jó! Próbáld ki egyszer — vagy csodát fogsz látni, vagy semmit... — CoVboy**) Dohányzás én nem dohányzom. Úgy utálom, hogy csak na! Inkább csokit eszek, meg rágózok. Képet azt nem küldök. Képzelj el, ha tudsz! 175 cm magas vagyok. Barna a szemem, a hajam viszonylag rövid, nem vállig érő. Kontaktlencsét hordok. A bal szememnél 5-6 centi hosszú, félkör alakú forradás. Amikor még szemüveget hordtam, volt 1 kis balesetem: majdnem megvakultam a fél szememre. Bicikliztem, és nem az utat néztem, hanem egy fekete Mercedest (autómániás vagyok, még az átlagnál is jobban). (**Már említettem, hogy gyönyörű, sportos jellegű Ladák várják, hogy hazavigyed őket... — CoVboy**) Meglett az eredménye. Másfél hónapig nem mentem iskolába. Ez mondjuk jó volt, mert a nyári szünet előtt volt, úgyhogy 2,5 hónap helyett négy hónapos lett a szünet. Alkatilag olyan normális vagyok. Nem 1szálbélű, de nem is Arnold. 2 éve kyokushin karatéra járok 1 osztálytársammal. A CoV tényleg jó. (**Whoa! Minő hirtelen témaváltás! — CoVboy**) Szuper újság. Most nem írok itt oldalakat, nem küldök babérkoszorút (nem fér bele a borítékba). Most már nem jut semmi az eszembe, úgyhogy abbahagyom. Majd írok. Sziasztok. RÁTH SÁNDOR TAMÁS, Győr

CoVboy: Hát kösz, hogy ilyen szépen bemutatkoztál, de én még egyelőre nem kívánok nősülni.

(Felmerül a kérdés, hogy a levelet miért tettem bele a CoVboy Postába. Több okból is:

1. A szokásos okból: azértmertcsak.

2. Mert a saját Postájába mindenki olyan levelet tesz, amilyen jól esik neki. Ezzel így vagyok én is.

3. Azért, hogy minden páros és páratlan számú olvasóm megírhassa nekem, hogy "véleménye szerint/többek nevében beszélve" "elégedett/elégedetlen", hogy a CoVboy Posta/Posta CoVboy "színvonala" hihetetlen/hihető magasságokba/mélységekbe csökkent/emelkedett azzal, hogy "nem csak idétlen/abszolút nem poénos" levelet is tettem bele.

4. Okulás céljából. Látjátok?! Ez már az ötödik levele, amit a válasz reményének teljes hiányában írt — mégis milyen nyugodt ez az ember! Kövessétek a példáját! Én szívesen elolvasgatok mindenféle levelet mindenféle témáról, de a napi termésnek maximum a felében találok olyanokat, amire lehetne valamit válaszolni.)

Nők lapja

Kedves CoVboy! Ez nem poén levél, vedd rekeszizom pihentetőnek. Már tök régen írtam neked utoljára (nem is válaszoltál, de ez nem újdonság), gondolom, már el is felejtettél. (**"Téged nem lehet, elfelejteni, lálálásatöbbi". Te küldted a szondát. Meg a monogramos sörnyitót. Meg a csigavonalban írt a levelet. Meg a darabokban levő levelet. Meg még biztos voltak egyéb bűneid is, de azok most nem jutnak eszembe — CoVboy**) De itt a karácsony, meg a decemberi CoV. Gondoltam (mivel pénzem nincs, a kisüveges whisky-likőrömet meg én akarom meginni) csak ezzel a levéllel tudlak meglepni. A pénzügyi helyzetem kis hazánk gazdasági helyzetéhez hasonlít, csak az arányok mások. (**Miért: nulla hogyan aránylik a nullához? — CoVboy**) Úgyhogy az idén még alkoholszondára sem telik. Gratulálok a televíziós szereplésedhez. Bizonyára felettébb lélekemelő volt. Sajnos én nem láttam. Annyira sajnos, hogy már épp öngyilkos akartam lenni miatta, de akkor láttam a CoV-ban, hogy szerinted ez nem szükséges, vagy legalábbis nem célszerű. Szóval hála neked, még ma is él a világ legszerényebb zsenije (én). Az utóbbi CoV-ok valamelyikében még egy poén volt: valami Vyca nevezetű nőnemű egyed levele. Ennek tényleg örültem, mint a női nem képviselője. Végre ez is megtörtént. Az a helyzet, hogy én is csak azért írtam mindig — és még most is így gondolom —, hogy a levelem nehogy megjelenjen a CoV-ban, mert akkor mit gondolnának rólam? (**Khm. Miután itt elolvastad magadat, kezdj el óvatosan érdeklődni az ismerőseidnél... — CoVboy**) Engem egy szerény, szelíd, szolid nőnemű lénynek ismernek. Hát kinek van szíve egy illúziót lerombolni, nem? (**Hát ha már így rákérdeztél: nekem — CoVboy**) Szóval én nem a női mivoltomat szégyellem, csak azt akartam szemléltetni, azért még kellene biztatni a női nemet, de hát kevés, akit érdekel közülünk a számítógép. Én is csak játszani szeretek, mostanában pedig már arra sincs időm, közeleg a 'dies irae', vagyis a spanyol nyelvvizsgám. Én is már csak a levelezést olvasom el a CoV-ból, meg néha az ismerős játékok leírását. A tévés élménybeszámolódon jókat kacarásztam, elképzeltem, hogy mennyit szenvedhettél. Talán egy kaszkadőrt kéne szerződtetned. Bokod Cityben például van egy csomó tehén, amelyik már szerepelt a Falutévében és tök élvezték. Csak kétszer lökték fel a videós krapekot. Hát igen, ilyen szereplések alkalmával derül ki, hogy milyen szerencsétlen is az ember! Azt hiszem, a nyelvvizsgán is ez fog történni velem is: az ember egy tök jó fej szövegláda, és tessék — kiderül, hogy 2 mondatot nem tud kinyögni. Úgyhogy őszinte részvétem. (**Hasonlóképpen — CoVboy**)

A tesóm volt azon a Mikulás-bulin, állítólag látott is téged, csak nem tudja melyik lehettél a sok dilós közül. (**Akkor lehet, hogy tényleg engem látott... — CoVboy**) "Nem látni a fától az erdőt"-szindróma. Nem tudja eldönteni, hogy milyen új áldozatot vegyen: IBM-et vagy Amigát? Ő az előbbire, én az utóbbira szavazok, gondolva a pénzügyi háttérre is, meg ilyesmik. A c64-et úgysem tudjuk eladni, nem? Mostanában mindenki attól akar szabadulni, a mienk meg... Például virágöntözéskor mindig rálépek, vagy leöntöm, az meg mint a teve a Góbi-sivatagban — elnyeli. Hát mi lesz, ha valaki megveszi, fejreállítja, és akkor szegény 64 meg maga alá csinál...

Na, majd a "boldog" új évben meglátjuk, hogy mi lesz. Esetleg adhatnál néhány tanácsot. (Vagy ha az nincs, akkor mondjuk párszázezer forintot.) (**Fogalmazási hiba, ez helyesen tőlem így hangzik: párszázezer forintért szívesen adok tanácsot. Rosszakat — CoVboy**)

Mit szeretsz te a vodkán? (**Meginni — CoVboy**) Én attól mindig tök másnapos vagyok. Igaz, ez az "aranyszabály" segítségével ("Ne józanodj ki, és akkor nem leszel másnapos!") elkerülhető. Én maradok a pezsgőnél, még mindig az a kedvencem, és ráadásul annak most úgyis szezonja van. A zenei ízlésed azért sokkal kifinomultabb, úgy látom. Na, szia! Kellemes karácsonyt, levelekben szegény, vodkákban gazdag új évet kívánok! (Írjál...) NÉNYEI ZITA, Bokod

CoVboy: Kellemes karácsonyt? Boldog új évet? Akkor ez a levél vagy túl régi, vagy túl korán jött. Nem baj, kellemes meglepetés volt, így tehát gondoltam, én is megleplek valamivel. Az nyilván nem meglepő, hogy egy fél évvel később (vagy fél évvel korábban) válaszolok, de gondoltam, milyen meglepett arcot fogsz vágni, amikor itt viszontlátod a leveledet...



Na, Isten áldjon benneteket! (Meg az adóhatóság...)

C64 TOP 10

1. Bard's Tale 3.
2. Deuteros
3. Storm Across Europe
4. North & South
5. Defender of the Crown
6. Centaury Alliance
7. Teenage Turtles 2.
8. Ultima 6.
9. Encounter
10. Extreme

AMIGA TOP 10

1. Populous 2.
2. Secret of the Monkey Island
3. Mega-Lo-Mania
4. Microprose Golf
5. Railroad Tycoon
6. Silent Service 2.
7. Quest for Glory II.
8. Shadowlands
9. Battle Isle
10. Powermonger

Plus/4 TOP 10

1. Defender of the Crown
2. Captain Fizz
3. Mercenary 2.
4. Elite
5. Tir Na Nog
6. Head Over Heels
7. Revs
8. Spiderman
9. Atomix
10. Mercenary

PC TOP 10

1. Civilization
2. Secret of the Monkey Island 2.
3. Sim Earth
4. Quest for Glory II.
5. Wizardry 7.
6. Red Baron
7. Space Ace 2.
8. Pools of Darkness
9. Falcon 3.0
10. Lemmings

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Akik az itt látható két játékot felismerik, és a helyes megfejtést (a játékok neveit) külön levelezőlapon elküldik címünkre (COMWARE Kft, Bp. Pf.: 363, 1519), azok között 5 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemezt sorsolunk ki.
Beküldési határidő: 1992. június 15.
A nyertesek nevét a CoV 26-ban közöljük.



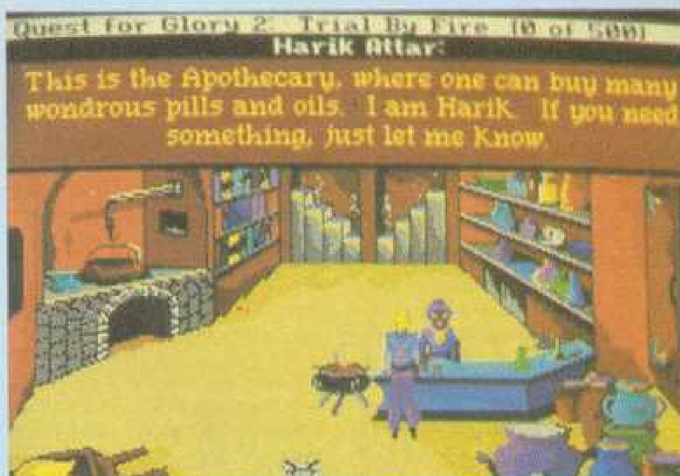


Amit a jövő hónapban megvehetsz, azt ne halaszd a rózsaszín csekkre!

A CoV 25-ben megjelenik:

Space Rogue (64, Amiga, PC) ▽





Quest for Glory II. △
(Trial By Fire) (Amiga, PC)

Public Domain (nem copyrightos) Amiga software-ek (demok, slideshowk, music diskek, lemezes újságok) a legnagyobb választékból megrendelhetők. Válaszboríték és bélyeg ellenében listát küldünk.

TRISTAR & RED SECTOR

Letét 103.
Pf. 701 1399
Budapest

Meginta GameShift...

Még mindig ezt a nagyszerű lemezújságot szeretnénk megismertetni veled - ha még nem találkoztál volna vele. Van ebben minden, ami csak egy C64-es gazdát érdekelhet:

- játékleírás/ismertető
- felhasználói prg. leírás/ismertető
- humor
- rock rovat
- Amiga és PC ismertető
- új programok bemutatása
- régi programok leírása
- hardver
- fantasztikus novella
- hirdetés
- programozástechnika (assembler)
- demo (ismertetők és működők)
- basic segítségek
- örökélet poke-ok
- katalógus az eddig megjelent programleírásokról
- CTBK ismertető
- és még sok egyéb...

Ezt az információmennyiséget - 550-600 KByte, abszolút tömörítve - (kb. 80 papírújság-oldal) a GameShift című C64-es lemezújság mondhatja magáénak, amit tulajdonképpen nem csak mi, hanem az olvasók is írnak. Leközlünk ugyanis mindent, ami hozzánk érkezik, még ha addig nem is foglalkoztunk a témával. Mindenre nyitottak vagyunk!
Magnósok: a GS 3, vagy GS 4 már kazettán is kapható lesz!
E két oldalas lemezmagazin ára 70 Ft - lemezzel együtt.
Ha érdekel, írj a Commodore Tulajdonosok Baráti Köre címére, a Budapest, 1046 Ugető u. 20-ba,
vagy - gyorsabb, és nem érhet csalódás - rendeld meg rögtön!
Az eddig megjelent példányok:
GS 0 (próbaszám), GS 1, GS 2
Várjuk leveled!



Zsákban a szerencse



Iroda: **1134 Budapest, Dunyov u. 5**
Tel: 1497-493

Amiga 500	39.120,— Ft
Amiga 500+	47.920,— Ft
Action Replay III.	14.260,— Ft
512 K bővítő	5.660,— Ft
3.5" külső DD	10.000,— Ft
AT kártya	27.920,— Ft
MIDI interface	3.992,— Ft
Video Frame Gabber	15.840,— Ft
DIGIVIEW GOLD 4.0	15.840,— Ft
Sztereó hangdigitalizáló	6.980,— Ft

UNISYS 286 AT (640K RAM, 1.2 DD, mono monitor, 101 gombos billentyűzet)	47.920,— Ft
Noname 3.5" disk	472,— Ft
Sony DS/DD 5.25"	600,— Ft
Sony DS/DDF 5.25"	660,— Ft
Sony DS/HD 5.25"	1.100,— Ft
Sony DS/HDF 5.25"	1.160,— Ft
Sony DS/DD 3.5"	900,— Ft
Sony DS/DD 3.5" (20 db+kalkulátor)	2.152,— Ft
Sony DS/HD 3.5"	1.740,— Ft

(A felsorolt árak a 25% áfát nem tartalmazzák!)

C64-es gépét Amiga 500 és UNISYS gépek vásárlása esetén beszámítjuk!

40.000 Ft,— feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetőség!

C64-es és Amiga garanciális, és azon túli javítása!

— Anubis vásárlási kupon —
100 Ft